• GRATIS: UNA HISTORIETA DE EL HEREJE! •

COMIQUEANDO

#32 MARZO 1998
AÑO 4 A SOLO $5.00

TODO SOBRE
DRAGON BALL Z

35 AÑOS DE
AVENGERS

REPORTAJE A
JERRY ROBINSON

SUPLEMENTO
STAR WARS
PARA COLECCIONAR

LAS AVENTURAS ANIMADAS DE
BATMAN

CALVI 98

TED KORD + YWING
CRG COMICS RELEASE GROUP

UNA HISTORIA DE AMOR, VAMPIROS, FUEGO Y SANGRE. MUCHA SANGRE

CABALLERO ROJO Nº 5

más rojo que nunca

TONI TORRES. MARIANO NAVARRO. HORACIO LALIA

BUSCALO EN MARZO

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

por Andrés Accorsi

¡Ay, ay, ay! Cómo me hacen renegar, estos chicos! ¿Notaron que de todos los títulos nacionales lanzados en Fantabaires sólo dos (Boy Vampiro y Charly Bizarro) volvieron a salir? Y el resto, ¿qué espera? ¿el próximo Fantabaires? Y eso acotándonos a las editoriales "profesionales", porque el 99% de los fanzines tampoco dio señales de vida durante todo el verano. Digo yo, ¿no les da aunque sea un poquito de vergüenza? ¿Por qué somos tan pocos los que creemos que sacar a la venta un nº1 significa asumir un compromiso con el lector que hay que cumplir siempre? ¿Nadie les explicó que una revista es una publicación periódica y, como tal, tiene que respetar una periodicidad?

Siguiendo de cerca todo este manoseo berreta, comienzo a entender por qué el nº1 del Caballero Rojo no fue un gran éxito: Nadie creía que fuera a salir el nº2! Más de uno curado de espanto se resistió a engancharse en una historia que no sabía cuándo iba a terminar, ni siquiera si iba a terminar! Pero felizmente, la gente ya se acostumbró a que el Caballero sale cuando decimos que va a salir y las ventas han mejorado sustancialmente. Ayúdennos a seguir con fuerza, comprando y recomendando el espectacular nº5, que sale unos días después que Comiqueando.

Y hablando de Comiqueando, tenemos que pedir disculpas a los lectores en general y a Fernando Calvi en particular porque -como habrán notado- el episodio de Bruno Helmet del número anterior salió al revés. Es decir, empezaba por la última página y terminaba por la primera, algo así como un manga, pero inintencional. Redoblaremos esfuerzos para que no vuelva a suceder.

Otro esfuerzo que está cerca de dar frutos es el Festival de Animación Argentina Contemporánea, una iniciativa de Comiqueando que muy probablemente podamos concretar antes de mitad de año. Queremos darle el espacio y la difusión que se merecen los jóvenes videastas argentinos que se dedican a la animación y creemos que un festival que nuclee trabajos de muchos de ellos puede resultar una buena forma de que toda esa bola de talento llegue al público. Para el próximo número, todo esto va a estar mucho más confirmado, así que atenti.

Finalmente, algo para aclarar. Más de uno nos ha cuestionado el hecho de que Comiqueando "se sube a todas las modas", a raíz de notas como la de Spawn o las de Dragon Ball. Y la respuesta es sí, pero a nuestra manera. Si leen las notas con atención, verán que nunca elogiamos, ni recomendamos, ni aplaudimos ni a Spawn ni a Dragon Ball. Las notas reseñan las historias de los personajes y la obra de los creadores, indagan un poco en los motivos del éxito y chau. Para nosotros, hablar de Spawn no es sinónimo de manijear a Spawn, ni de darle chapa a Spawn. Sabemos que, poniendo a Spawn en la tapa, es probable que más de un cebado nos deje sus cinco mangos; pero la idea no es mostrarle al Spawn-adicto que nosotros también nos copamos con Spawn, sino más bien presentarle -a lo largo del resto de las páginas- historias, autores y personajes que tal vez no conozca, muchos de ellos mejores que Spawn.

Y lo mejor de todo es que funciona. En los nºs 27 y 28 de Comiqueando, pusimos en las tapas tres cosas muy masivas, pero que nos emocionan poco y nada: el Superman eléctrico, Dragon Ball y Batman & Robin versión Schumacher. Las ventas de ambos números fueron brillantes y suponíamos que esas cifras no volverían a repetirse. Nos equivocamos: mucha gente que se enganchó vía Superman, Dragon Ball o los bati-balines, volvió a comprar Comiqueando para leer otras cosas. Los que hasta hace poco deliraban con el Superman Azul, tal vez hoy estén comprando El Eternauta, New Gods de Kirby, algo de Garth Ennis, o cualquier otra de los cientos de historietas que recomendamos en los distintos números de la revista.

Supongo que hoy, con Dragon Ball Z y el Batman animado en la tapa, más de un fan de estos fenómenos masivos nos visitará por primera vez. Aquí lo esperan, además de sus personajes favoritos, el universo de Star Wars, uno de los más grandes artistas de la Edad Dorada del comic, la historia de uno de los mejores títulos de superhéroes del momento, el incomparable Corto Maltés, la cautivante Oktobriana y varias historietas a cargo de talentosísimos artistas argentinos, entre muchas otras cosas. La función de los personajes masivos en las tapas es precisamente esta: la de abrir las puertas del gigantesco universo que explora Comiqueando a gente que, hasta ahora, conocía apenas un pedacito. Si uno sólo de los fans de Dragon Ball Z que lee este número se termina comprando -digamos- Mort Cinder, esta función se ha cumplido con creces. Y si se engancha a seguir comprando la revista... genial! Hemos hecho un nuevo amigo. Y lo más importante: sin mentir, sin vender fruta podrida y sin aplaudir a lo que no nos gusta.

A los amigos nuevos y a los que están desde siempre, les doy una vez más la bienvenida. También quiero agradecer muy especialmente a Claudio y Luis de Rayos & Centellas, la comiquería de Mar del Plata que hizo posible mi visita y un muy lindo show comiquero en esa ciudad. Realmente, la pasé muy bien. Gracias a todos por estar ahí y los espero en Mayo, aquí... en el Salón de la Justicia.

Dibujo de Fernando González / Batman y Robin © DC Comics

INDICE

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA**, por Andrés Accorsi.

4 **COMIC CLIPS.** Toda la información del planeta y los anticipos más hot de lo que se viene.

9 **AGENDA ARGENTA.** Novedades, primicias y eventos locales y, por supuesto, las ya clásicas reseñas de fanzines.

12 **FICHA:** Triad, por Federico Gatti.

21 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.** Hoy: Pez.

22 **CEBAMIENTO INFINITO.** Mr.Master se cebó con el juego de tablero Civilización y viaja al Neolítico para contarte todo sobre esta auténtica joya lúdica.

29 **BRUNO HELMET** (esta vez al derecho) comienza una serie de episodios unitarios, esta vez enfrentándose nada menos que a su padre. Otro clásico instantáneo del imparable Fernando Calvi.

37 **PANTALLAZOS.** Postas, proyectos y anticipos de las películas, series y dibujos animados de tus personajes favoritos.

39 **LA VERDULERIA.** A fuerza de Datos del INDECAP, Funny Animals y Bottom Tens, el Dr.Müle se sigue ganando de a poco un lugar en la jerarquía del Infierno. Cuidate, Etrigán!

40 **FICHA:** Air-Walker, por Juan Manuel García Carral.

NOTAS

13 **BATMAN: LA GLORIA ANIMADA.** El Dr. Sax reseña la historia y bate las primicias de la magistral serie animada de Batman y Robin en una nota simplemente fundamental, con más data de la humanamente tolerable. Espectaculaaaar!

24 **REPORTAJE A JERRY ROBINSON.** El veterano creador de Robin y el Joker cayó por estos pagos en pleno Fantabaires y rememoró su gloriosa carrera, desde la Golden Age hasta acá, en una charla con Andrés y Diego. Un lujito de aquellos...

41 **SUPLEMENTO STAR WARS.** El Colo Berenguer Grassi desenfunda el sable laser y se interna en el mundo de George Lucas para traer otra entrega de la mega-nota más completa sobre Luke, Darth Vader y familia.

Trapito Gatti, el Dr. Sax, Andrés, el Negro Botticelli y Diego en plena fiesta de fin de año. Foto: Campi

Comiqueando es una publicación de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es Marca Registrada (Nºde Título 1.317.726). Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos Acme.
Pasaron más de 13 meses, pero igual no nos olvidamos de Cabezas.
MARZO de 1998

XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

PREMIOS

• Como todos los meses de Enero, se realizó en Angoulème, Francia, el más importante salón de historietas de ese país. Y también como siempre, se entregaron los premios Alph-Art a la producción 1997. Esta vez, el Mejor Album resultó Leon La Came Vol.2: Laid, Pauvre et Malade, de Crecy y Chomet; el premio al Mejor Guión fue para Kid Congo, de Loustal y Paringaux; en la categoría Mejor Album Extranjero estuvo nominada Ay, Jalisco!, la creación de Carlos Trillo y Eduardo Risso que se presentó en Vórtice, pero el premio se lo llevó Fax from Sarajevo, de Joe Kubert; en la categoría Humor ganó Jean-Claude Tergal Vol.6: Portraits de Famille, de Tronchet, y la Revelación del Año fue La Fille du Professeur, de Sfar y Guibert. Felicitaciones a todos.

ARGENTINA

• Para los primeros días de Marzo se espera el lanzamiento del nº4 de Lápiz Japonés, con nuevo formato, varias innovaciones gráficas y una notoria presencia de autores extranjeros. A los ya habituales Diego Bianchi, Sergio Langer y Elenio Pico, se suman Jonathan Rosen, Paul Corlo, Mock, Sykoriak y Kaz (todos de los EEUU), Fernández Arias (España), Olaf Ladouse (Bélgica), Sieber, Zimbres y Guazzelli (Brasil), Ares y Aristide (Cuba) y dos argentinos radicados en Europa: Oscar Zárate y José Muñoz. Complementan Max Cachimba, Pablo Sapia, Dani "me anoto en todas" the O, Lucas Nine, Carlos Nine y muchos otros. Un extraño lujo para los buscadores de historieta no convencional.

INGLATERRA

• A partir de su nº239 la Judge Dredd Megazine agranda su formato para parecerse más a su revista-madre 2000 A.D., mejora el papel de sus portadas y promete historias más violentas y más zarpadas, ya que ahora llevará el cartelito de "Sólo para Adultos". Además de historias más bestiales del siempre popular Juez Dredd, el Megazine comienza a reeditar desde el nº1 nada menos que Preacher, de Garth Ennis y Steve Dillon. Bloody hell!

JAPÓN

• El 28 de Enero falleció en Tokio el popular dibujante y guionista Shotaro Ishimori, creador de Cyborg 009 y Kamen Rider, entre muchos otros hitos. Ishimori se llamaba en realidad Shotaro Onodera, tenía 60 años y trabajaba profesionalmente en el comic desde 1955, obviamente bajo la influencia (e incluso la tutela) del inmortal Osamu Tezuka. Sus primeros éxitos datan de mediados de los '60 y su obra más larga fue Manga Nihon Keizai Nyumon (Guía en Historieta de la Economía Japonesa), que inició en 1986 y concluyó poco antes de su muerte, tras vender más de dos millones de ejemplares. Se nos ha ido un verdadero prócer de manga.

MÉXICO

• Allá por los pagos de la Editorial Vid, donde florecen en los kioscos Spawn, Gen13, los Simpsons y decenas de títulos de DC, existe una producción alternativa, hecha por mexicanos para mexicanos. En ese rubro brilla Producciones el Chango, una editorial que publica varios comic-books, algunos de los cuales comparten un mismo universo. En la línea de comics Cygnus aparece Lugo, creada por Carlos García Campillo y Salvador Vázquez (este último, muy influenciado por Humberto Ramos), con una historia muy violenta que se inicia en el medioevo y llega hasta nuestros días. Cygnus tiene otros dos títulos, ambos creados por Edgar Delgado: Valiants (una de superhéroes zoomorfos) y la más exitosa de todas, Ultrapato, una especie de mexi-manga muy gracioso, que ya tiene incluso especiales a color. Finalmente, el sello Solart ofrece Creaturas de la Noche, un título de Francisco Solís, donde también colaboran Edgar Delgado y Hugo Arámburo. El público está acompañando como corresponde a los muchachos de Chango y ya lanzaron una colección de trading cards a color, algunas dibujadas por el superstar azteca Humberto Ramos. Fuerza, chamacos!

AWESOME

• La acrtiz Jada Pinkett (esposa de Will Smith) debuta como guionista en Abril, con el nº1 de una nueva serie llamada Menace. El dibujante será Dan Fraga.

• Cuando se anunció la cancelación de Arcannum, Brandon Peterson se largó a coquetear con Marvel y casi lo enganchan para X-Men y para una miniserie del Dr.Strange. Pero Liefeld, más rápido que Flash con diarrea, lo capturó para su editorial, con contrato de exclusividad y todo. Peterson será el dibujante titular de una nueva serie de Glory, ahora escrita por Alan "bailo en bolas por veinte mangos" Moore.

• Después de varias miniseries, Fighting American se lanza en Julio como serie regular, comenzando con Dogs of War, la saga escrita por Jim Starlin y dibujada por Stephen Platt. El nuevo nº1 saldrá a la venta el mismo día que Sentinel of Liberty, la nueva serie regular del Capitán América. Cáspita! Qué coincidencia!

DC

• Dan Jurgens deja la revista de los Teen Titans tras el nº24. La nueva guionista será Devin Grayson, pero todavía no hay dibujante confirmado.

• Ethan Van Sciver, el creador de los Cyberfrogs, firmó para DC. Allí se hará cargo de un par de unitarios de Impulse y de la miniserie de Wonder Girl, que originalmente iba a escribir y dibujar John Byrne, pero ahora no tiene guionista.

• Guarda con Green Lantern, que quema. Aparentemente, el nº100 viene tan grosso que la revista pasará a quincenal durante tres meses, hasta el nº107. Si te gusta Hal Jordan, andá reservándola...

• Hace un tiempito DC anunció un especial de Supergirl Adventures, pero ahora se sabe que no saldrá como one-shot, sino como parte de Superman Adventures nº21, un especial de 64 páginas previsto para Mayo.

• John Byrne confirmó que deja a Wonder Woman luego del nº136. Los rumores dicen que el título podría pasar a manos de Eric Luke (guionista de Ghost) y el ascendente Phil Jiménez. Veremos qué pasa. En Jack Kirby's Fourth World, en cambio, se confirmó que Walt Simonson queda como artista regular a partir del nº20.

• Un proyecto ya confirmado de Byrne para DC es Generations, cuatro libros prestige protagonizados por Superman y Batman. La historia (obviamente un Elseworlds) arranca en 1939, sigue en 1949, luego 1959 y así, reflejando en cada episodio el estilo de los comics de esa época. El último capítulo saldrá en 1999, a tono con el 60º Aniversario de Batman y mostrará a los héroes en el Siglo XXI. Parece copado, no?

• La próxima miniserie con personajes de Legión será protagonizada por la Science Police. Tentativamente, saldría en Junio.

• Mark Waid pasará una temporadita con la JLA reemplazando a Grant Morrison. El autor de Kingdom Come hará de las suyas en los nºs 18 al 21 del título más taquillero de la DC.

• Tras el regreso del verdadero Superman en el especial Superman Forever (ese con la tapita de Alex Ross que hace que los cebados se masturben mirando el Previews) se viene otra saga de viajes en el tiempo, que llevará al Hombre de Acero Otra Vez a la Golden Age, la Silver Age, la década del '70 y el año 3000.

• La serie que se iba a llamar JLA Junior ahora se llama Young Justice y arranca con Robin, Impulse y Superboy. Más adelante se sumarán Inferno, Green Arrow y algunos personajes nuevos. Lástima el equipo creativo (Todd Dezago y Todd Nauck) que sólo promete tristezas.

• En Abril DC repite el truquito de los unitarios temáticos, esta vez llamados Girl Frenzy y protagonizados por mujeres. Están confirmados Batgirl (por Kelley Puckett y Jim Balent), Birds of Prey (por Chuck Dixon y Nelson DeCastro, último one-shot antes de la serie regular), Tomorrow Woman (Tom Peyer y Yannik Paquette), The Mist (James Robinson y John Lucas), Lois Lane (Barbara Kesel y Amanda Conner), Donna Troy (guión y dibujo de Phil Jiménez) y The Secret (Todd Dezago y Todd Nauck). Esta última tendrá un papel importante en la serie regular de Young Justice.

• Luego de la saga de Wonder Woman, Legends of the DC Universe presenta un unitario de Superman y Robin, a cargo de Kelley Puckett, Dave Taylor y Kevin Nowlan.

• Los anuales de varios miembros de la JLA (incluyendo a Martian Manhunter) tendrán 80 páginas cada uno y una saga en común: The Ghost Story, que termina en el anual de la JLA. Todos los anuales tendrán una historia principal y varias historias cortas de 10 páginas.

• Peter Krause, dibujante de Power of Shazam! desde el nº1, deja la serie luego del nº41. Todavía no se sabe quién lo sucederá. Y aunque parezca mentira, Aquaman se queda sin guionista tras el nº46, el último de Peter David, que cuelga la serie por una pelea con el coordinador Kevin Dooley.

• Steel festeja su nº50 con muchos invitados (los Titans, Supergirl y la JLA), pero el festejo dura poco, porque el título se cancela en el nº52. De todos modos, el personaje seguirá apareciendo en la JLA y en los títulos de Superman.

• Grant Morrison firmó contrato de exclusividad con DC, lo cual lo obliga a colgar Vampirella (la hereda Steven Grant) y la serie de Voodoo que estaba por lanzar en Image. Ahora Morrison podrá concentrarse full-time en la JLA (y los millones de spin-offs que se vienen), los Invisibles (comic, serie de TV y, tal vez, largometraje) y un proyecto que anunciamos más adelante. Para no ser menos, Howard Porter también firmó exclusividad, por lo menos hasta que Morrison deje la JLA.

• Dan Brereton está escribiendo un especial de Silver Banshee, que dibujará Joyce Chin. Sale en Mayo o Junio.

• Justo antes del regreso de Waid y Augustyn a Flash, se viene una tetralogía llamada The Black Flash, a cargo de Mark Millar y Pop Mahn. Los nºs 136 al 138 tendrán como atractivo a Wally pidiéndole casamiento a Linda y perdiendo los poderes, para volver a Keystone City, donde reaparecerán Jay Garrick y Jessee Quick, justo para el funeral de... no se los pienso decir.

• Tim Truman vuelve a DC, ahora con Dragon Island, una serie regular bien de aventuras, protagonizada por Enemy Ace, Bat Lash y Biff Bradley, ancestro de Slam Bradley. Suena raro, pero novedoso.

• Buenas noticias para los que extrañamos a Swamp Thing: el verdoso está de invitado en el nº19 de la magnífica Challengers of the Unknown.

• ¿Quieren saber cuál será el crossover grosso de DC para este año? Sí, ya sé que estamos en Marzo y el crossover saldrá en Septiembre, pero acá las postas están siempre antes. La joda se titula DC ONE MILLION y transcurre en un futuro remoto, cuando todos los títulos de DC van por su nº 1.000.000, todos prolijamente entrelazados con una miniserie semanal de cuatro partes, escrita por Grant Morrison y dibujada por Val Semeiks. La historia de este Siglo 853 tiene como protagonistas a los miembros de la Justice Legion A (una JLA del futuro) y también al nuevo Hourman, presentado en la apocalíptica Rock of Ages. Dicen los que saben que este es el delirio cósmico más osado de la increíble carrera de Grant Morrison. Obviamente, seguiremos informando.

VERTIGO

• Finalmente se confirmó para Abril la postegada Gangland, una miniserie de historias cortas con onda policial. En el elenco están Dave Gibbons, Tim Bradstreet, Richard Corben, Joe Lansdale, Frank Quitely, Peter Kuper y David Lloyd, entre otros. No es poco, verdad?

• Otro que firmó exclusividad con DC es Garth Ennis, que deja a The Darkness tras el nº14. Además de Hitman, Preacher (y sus respectivos spin-offs), Ennis escribirá varios números de Hellblazer y la miniserie de Enemy Ace, entre otras cosillas.

• Otro que va a mojar en Hellblazer es Warren Ellis, quien será el guionista titular a partir del nº134, es decir, desde Diciembre del '98. Pero, como ya dije, acá tenemos la posta mucho antes.

IMAGE

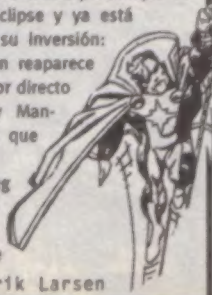
• Ya está casi todo listo para que el verdadero Alan Moore lance su nueva serie regular en el sello Homage de WildStorm. The League of Distinguished Gentlemen (tal el título definitivo) será dibujada por Kevin (Marshall Law) O'Neil.

• Y no sólo Garth Ennis deja a The Darkness. Marc Silvestri también cuelga la serie tras el nº12 y lo reemplaza Joe Benítez. Tom Raney deja DV8 tras el nº16 (lo sucederá Al Rio) y Michael Ryan deja WetWorks, donde lo reemplazará Ken Lashley. Digo yo, ¿para qué siguen publicando esta bosta?

• Gil Kane está a un paso de aceptar la propuesta de Erik Larsen para dibujar una miniserie protagonizada por el glorioso Mighty Man.

• La historia que Warren Ellis y Travis Charest están preparando para WildStorm ya tiene nombre: Planetary. De todos modos, habrá que esperarla hasta fin de año.

• Hace un tiempo comentamos que Todd McFarlane había comprado varios personajes de la extinta editorial Eclipse y ya está listo para recuperar su inversión: en el nº72 de Spawn reaparece The Heap, el antecesor directo de Swamp Thing y Man-Thing. Y todo indica que no será el único.



• James Hudnall y Greg Horn no lograron llegar a buen puerto con su interesante

© Erik Larsen

© DC Comics

serie Espers, pero siguen intentando, ahora con Devastator, una con más onda ci-fi/ superhéroes.

MARVEL

• Chris Claremont volvió con todo y se hizo cargo de Fantastic Four (a partir del nº5). Su participación en Wolverine, que originalmente se limitaba al nº125, ahora se convirtió en una saga que termina en el nº129. Y bueno, mejor que los que estaban antes, es...

• Dijimos que Mark Waid y Andy Kubert dejaban a Ka-Zar en el nº14. Pues bien, ya sabemos que sus sucesores son Christopher Priest (guión) y Kenny Martínez (dibujo) y que Waid y Kubert seguirán juntos, pero en las páginas de Captain America. El actual dibujante de esa serie, Ron Garney, se pasa a la nueva revista del Capi, Sentinel of Liberty, donde ayudará a Waid en los guiones.

• Carlos Pachecho deja X-Men tras el nº74. Su próximo proyecto es el anual de Avengers (contra el Squadron Supreme) y luego de eso puede pintar una miniserie o serie regular relacionada con este grupo. Como reemplazante del español en X-Men, los especialistas en rumores señalan como "casi un hecho" a Jason Pearson.

• Se viene un crossover Avengerístico en Iron Man nº7, Captain America nº8, Quicksilver nº10 y Avengers nº7 y todo gira en torno a Carol Danvers (Miss Marvel/Binary).

Al final, Mark Buckingham no se fue de Shadow of the Bat, así que Amazing Spider-Man se quedó sin dibujante. Mike Deodato dibujará un par de numeritos para zafar, ya que su serie regular, Elektra, cierra en el nº19.

• Para después, lo esperan en Chaos! con varios números de Lady Death que ya tienen babeando a más de un cebiche.

• Pero pronto se soluciona la escacez de Spider-artistas, ya que se confirmó que antes de fin de año se cancela Sensational Spider-Man, mientras que Spectacular pasa a ser una serie con equipos y sagas rotativas, a la Legends of Dark Knight. Eso dejaría en continuidad sólo a Amazing y a Peter Parker, con lo cual los Spider-bardos serán más fáciles de controlar. De todos modos, en Octubre, cuando salga el nº1 de la serie de John Byrne, no saldrá a la venta ningún otro título de Spider-Man, para manijearla a full.

• Jim Krueger (Foot Soldiers) está trabajando en una miniserie de Nighthawk. John Muth va a dibujar varios números de Silver Surfer escritos, por supuesto, por su habitual compañero J.M.DeMatteis. Mark Waid está escribiendo un one-shot de Red Skull, cubriendo el año que el Capi estuvo perdido en el universo de Heroes Reborn.

• Duncan Rouleau se va de X-Factor y lo reemplaza Tom Raney a partir del nº150, en el que se prometen grandes cambios. Rouleau se hará cargo de los dibujos de Alpha Flight, a partir del nº12. Karl Kesel está escribiendo el anual de Fantastic Four.

• Confirmado: cierran Marvel Team-Up, Journey Into Mystery (en el nº521, preparando el terreno para el nº1 de Thor) y Excalibur, en el nº125. Los guionistas de X-Men y Uncanny ya están relamiendo con la posibilidad de recuperar a Colossus, Kitty Pryde y Nightcrawler para sus filas. Ben Raab (guionista de Excalibur), por su parte, salió a buscar laburo por las oficinas de DC.

• La saga de Dr.Strange que estaba programada para JIM se convirtió en miniserie, siempre escrita por Marc Andreyko, pero sin confirmarse el rumor de que la dibujará Brandon Peterson.

• El Capi no será el único en estrenar serie nueva este año. El mismo lujo se dará Hulk, protagonista también de Rampaging Hulk a partir de Julio. Escribe Glenn Greenberg y dibuja Rick Leonardi.

• Los Time-Slip, esas versiones alternativas de los personajes de Marvel que aparecen tipo joda en Marvel Vision, podrían convertirse en una serie de especiales fuera de continuidad, similares a lo que hizo DC con Tangent.

• A la mierda todas las series de Star Trek. ¿Cómo? Lo que oyeron. Ni Marvel ni Paramount están conformes con las ventas y para Mayo no quedará ni el loro. ¿Volverán a DC, o hay otro candidato?

• ¿Se acuerdan de la rosca Marvel/Event? Todavía no hay nada firmado, pero parece que la mano viene así: la editorial de Quesada y Palmiotti se hace cargo de cuatro series de Marvel, y Marvel distribuye nuevas series regulares de Ash, Painkiller Jane y 22 Brides, así como reediciones de la miniserie de Ash de James Robinson y de Crimson Plague, la frustrada saga de George Pérez. Aparentemente, los títulos de Marvel que coordinarían Joe y Jim son Daredevil (escrita en un principio por Kevin Smith y dibujada por Quesada y Palmiotti), Black Panther (escrita por Christopher Priest), Punisher y un título de protagonismo rotativo, con varios personajes del Universo Marvel. La mega-editorial tendrá mucho más control que en el experimento Lee/ Liefeld, a tal punto que los muchachos de Event mudarán su oficina al edificio de Marvel. ¿Será posible?

• Mientras tanto, hay conversaciones para armar una transa similar con Chaos! Comics, la editorial de Evil Ernie y Lady Death. Brian Pulido y sus secuaces tiraron la onda para hacerse cargo de relanzar a los personajes más dark de Marvel, como Ghost Rider, Gargoyle, Brother Voodoo, Black Cat (!) y Werewolf by Night. Parece una joda, pero no.

OTRAS

• No me canso de repetirlo: Comiqueando trae suerte. Apenas unos días después de que publicamos su magnífica portada de Spawn, nuestro amigo Feliciano García Zecchín recibió la confirmación de la editorial Caliber. Su primera serie regular (Kilroy), sale en Abril, con guión del siempre interesante Joe Pruett.

• Oni Press, la editorial alternativa del momento, reedita este mes St. Swithin's Day, un unitario polémico y espectacular, escrito en los '80 por Grant Morrison y dibujado por Paul Grist (el de Kane). St. Swithin's Day es realmente grosso y llevaba muchos años agotado.

• Antartic Press lanza en Abril el anual de Robotech, 32 páginas que recorren las tres sagas clásicas de la popularísima serie.

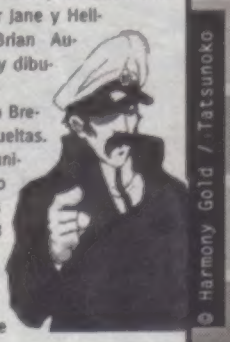
Dark Horse sigue choreando con Hellboy, quien aparece en un back-up de 10 páginas en el primer especial de Abe Sapiens. Esta extraña criatura protagoniza el one-shot Drums of the Dead, escrito por Brian McDonald y dibujado por Derek Thompson, autores totalmente desconocidos.

• Acclaim también sale a crossoverear títulos con saguitas especiales y lanza en Julio el primer número de The Final Solution, cuatro libritos de 48 páginas. Otra colección de especiales es Solar: Visions of God, donde se muestra cómo el Universo Acclaim reacciona ante este hiper-poderoso personaje. El primer numerito lo escribe Warren Ellis.

• Y otra de Acclaim con mucha chapa es el especial protagonizado por Vincent Van Goat, el chivo de Quantum & Woody. Se llama HAEDUS y reúne a dos capos de la comedia superheroica: Christopher Priest y Keith Giffen. Lo quiero ya!

• En lo que podría ser el team-up más ridículo de la historia, Zen Intergalactic Ninja se trenza en Abril con... las Barbi Twins! Sí, las mega-diosas gemelas que posan en bolas para Playboy! Y hasta dicen que la historia tiene guión! Basta, viejo. Cartón lleno.

• Mientras negocia con Marvel, Event lanza un team-up entre Painkiller Jane y Hellboy, co-escrito por Brian Augustyn y Mike Mignola y dibujado por Rick Leonardi.



• Los Noctumals de Dan Brereton siguen dando vueltas. Dark Horse reedita los unitarios en blanco y negro de Dark Horse Presents (por supuesto, con 18 páginas nuevas), mientras Oni Press recopila la miniserie a color publicada originalmente por Bravura.

• Y puestos a reeditar, Dark Horse recopila varias historias cortas y material raro realizado por John Bolton para distintas publicaciones británicas y las manda con fritas, en tres números (que pronto serán reeditados con 18 páginas nuevas) llamados John Bolton's Strange Wink. No dejés que te destruyan.

• Black Hole, la majestuosa revista de Charles Burns, deja a Kitchen Sink y se pasa a Fantagraphics a partir de su nº5, que sale en Marzo. Absolutamente indispensable. La misma editorial presenta en Abril The Nimrod, una serie del increíble dibujante europeo Lewis Trondheim en su primera incursión por el mercado yanki. Delirante, pero genial.

• James O'Barr, el poco prolífico creador de The Crow, sale de su habitual letargo, esta vez para escribir el team-up entre el finado Eric Draven y Razor, la violenta justiciera de la editorial London Night. Dibuja Everette Hartsoe y no lo hace nada mal.

• Glenn Danzig se puso las pilas y lanza una antología bastante prometedora. A partir de su nº3, Verotik Illustrated saldrá trimestral, gordita y con lomo, y promete material de Simon Bisley, Kent Williams, Joe Quesada, Jason Pearson, Duke Mighten y hasta una tapita de Manara. ¿Qué tul?

EN TODO EL MUNDO

SPAWN

ES EL Nº1

© Todd McFarlane

Y POR SUPUESTO LO EDITA

BUSCALO EN KIOSCOS Y COMIQUERIAS

vid

AGENDA ARGENTA

SETENTA VECES PATORUZU

Llegó el año del 70º Aniversario de la creación de Patoruzú y, por supuesto, se vienen los festejos. La movida grossa va a empezar entre Octubre y Noviembre, con una mega-muestra en el Palais de Glace que no incluirá sólo originales de Dante Quinterno y su equipo, sino que abarcará muchas otras manifestaciones culturales relacionadas con nuestros aborígenes, nuestros gauchos y nuestro campo.

Más hacia fin de año, se viene un largometraje de unos 80 minutos en dibujo animado, recontando el origen del cacique y sus ancestros. Esto dará pie al lanzamiento de una serie animada para televisión en formato de media hora (con dos segmentos de Patoruzú y uno de Patoruzito en cada entrega), que muy probablemente emitirá Telefé; y todo esto acompañado, por supuesto, de una amplia línea de merchandising.

Y atenti también los comiqueros, porque se baraja la posibilidad de reeditar en álbumes de formato europeo y tapa dura las primeras historias de Patoruzú, tal como aparecieron en los diarios a partir de 1928. Además se está trabajando en nuevas historietas, que saldrán en el ya tradicional formato de Andanzas, Correrías y Locuras, pero ahora a todo color. Y está confirmado que en 1998 saldrá, por primera vez en casi 15 años, un nuevo Libro de Oro de Patoruzú. En el próximo número, mucha más información. (A.A.)

EL OJO DEL MERCOSUR

Un acuerdo entre el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y la Municipalidad de Porto Alegre dio como resultado una revista de historieta e ilustración con trabajos de artistas de ambas ciudades. El Ojo Mágico (tal el nombre de la revista) sale a la venta en Abril, simultáneamente en Argentina y Brasil y se presenta en nuestra ciudad el 3 de Marzo con una muestra en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta que -hasta el 29 de dicho mes- reunirá trabajos de casi todos los colaboradores de la publicación.

Representando a Porto Alegre estarán, entre otros, Allan Sieber, Fabio Zimbres, Eloar Guazzelli y Santiago mientras que, por Buenos Aires, el equipo incluye a Sergio Langer, Jorh, Gabriela Forcadell, Pablo Sapia, Dani the O, Diego Bianchi, Cristian Montenegro, Pablo Fayó y Diego Parés, entre otros. Parece mentira, pero dos municipalidades de dos ciudades de Sudamérica se acordaron de que existe algo llamado Historieta y se decidieron a apoyarla. Impresionante. (A.A.)

ENEDE CONTRATACA

La colección Enedé de Narrativa Dibujada creada por Ediciones Colihue volvió a la carga durante el verano, tras un largo receso, y lo hizo con dos títulos excepcionales. La Serie Sobrevivientes (que nuclea obras y autores argentinos de los '80) se enriqueció con la aparición de Polenta con Pajaritos, la originalísima colección de anécdotas, fábulas y delirios de los pibes pobres de Rosario pergeñada por El Tomi para la revista Fierro. Y la Serie del Aventurador (que reedita clásicos del maestro Héctor Oesterheld) logró devolverle a los argentinos la que muy probablemente sea la mejor historieta jamás realizada en nuestro país: Mort Cinder, el pico creativo no sólo de Oesterheld, sino también de nuestro más grande dibujante, Alberto Breccia.

Y para que la emoción sea total, Colihue anuncia para muy pronto un nuevo título de esta serie: El Eternauta en su versión Oesterheld/ Breccia, complementado (porque es bastante corto) con otras historias breves de la ilustre dupla del comic nacional. Un lujazo de aquellos que ningún comiquero puede dejar pasar. (Mr.M.)

© Oesterheld/ Breccia

WEBEANDO

Hay tanto comiquero pelotudeando por Internet, que nos dijimos ¿por qué no juntarlos a todos para charlar un rato? Con esa consigna tenemos dos chats llamados Comiqueando con Andrés y Diego Accorsi, que tendrán lugar los martes 10 y 24 de Marzo a partir de las 22 horas. Esto es totalmente gratis y cualquiera puede acceder al chat a través de la página del Club del Comic (que, por cierto, es una joya), tipeando www.clubdelcomic.com.ar. Prepárense para charlar, opinar, debatir, criticar y - en una de esas- entrevistar a alguna estrella invitada. Losespero.com.chau. (A.A.)

CABALLERO A LO GRANDE

El Caballero Rojo sigue creciendo y está confirmado para Marzo el nº5 de su comic-book, ahora en un nuevo formato. A partir de ahora (y por lo menos durante todo el '98) el Caballero protagonizará historias más largas y autoconclusivas en revistas de 52 páginas. La primera de estas historias nos muestra a la creación de Toni Torres y Mariano Navarro enredado en un lío con vampiros y, además, narra la leyenda del Caballero Rojo de los tiempos de la inquisición española, en un flashback magistralmente ilustrado por Horacio Lalia.

También en este número debuta la Galería del Caballero Rojo, con pin-ups a cargo de grandes dibujantes de todo el mundo. La primera entrega cuenta con trabajos inéditos de -entre otros- Eduardo Barreto y Norm Breyfogle.

Toni, Navarrito y el ubicuo Andrés Accorsi estarán presentando este nuevo Caballero Rojo el sábado 28 de Marzo a partir de las 18.00 hs. en el local de Entelequia del Paseo del Sol, al costadito del Alto Palermo. Organiza el club de fans Dimensión Comiquera y la entrada es libre y gratarola. No faltes! (Mr.M.)

TORNEO EN LA TIERRA MEDIA

Si te cebaste con el card-game de El Señor de los Anillos, andá preparando el mazo, porque el 21 de Marzo, a partir de las 14 hs., se larga un torneo de este popular juego, clasificatorio para el campeonato mundial. La cita es en Defensa 333, y podés pedir mas información llamando al 902-3653. Por el Río Paraná venía navegando un elfo... (Mr.M.)

MAR DEL SALA

Si sos de Mar del Plata (o anduviste por ahí en el verano) probablemente hayas visto en los teléfonos públicos, en los bares o en afiches callejeros unos dibujos muy extraños de Gustavo Sala, siempre junto a la palabra Gascarne. Gascarne es el nuevo emprendimiento del demencial Sala y sus secuaces y consiste en una especie de show que combina historieta, teatro y música. Todavía no se están presentando en público pero, ni bien lo hagan, Gascarne va a dar que hablar. No te lo pierdas. (A.A.)

© Gustavo Sala

¿QUE CUERNOS ES EL COMIC?

Si alguna vez te preguntaste qué corno es el comic, cómo funciona y para qué sirve, ya tenés quién te lo responda. Como ya es costumbre, Hernán Botticelli abre en Marzo la inscripción para su Taller de Guión y Técnica de Historieta (un inagotable semillero de nuevos talentos), siempre en el Centro Cultural Casatierra. Si querés pedir más información, podés llamar al 552-4892 o al 551-5572. Un recomendado, pero de posta. (A.A.)

Y UN PAR DE COSITAS LINDAS QUE SE VIENEN

• El Festival de Animación Argentina Contemporánea. Comiqueando organiza dos jornadas de proyección de cortometrajes animados de jóvenes videastas argentinos, más alguna sorpresita. Más imformación, en el próximo número.

• Buenos Aires 2067. El comic de Pez basado en el juego/show del Parque de la Costa que se presentó en Fantabaires, está casi listo para salir y pinta realmente magnífico. Son dos libritos con cincuentaitantas páginas cada uno, más ilustraciones de Alcatena, Zanotto, Salvador Sanz y otros artistas invitados.

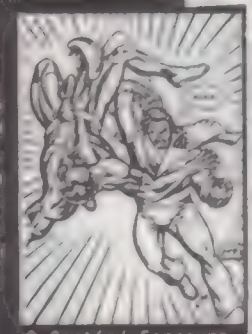
• El Historietazo. A principios de Mayo y en un lugar que se anticipa más lindo y más grande que el de la primera edición, se espera el regreso de esta convención comiquera centrada en la producción nacional alternativa, los fanzines y los clubes de fans. Ahí estaremos.

FANZINES

POR ANTIMIO ACCORSI Y HERNÁN BOTTINELLI

Desde Rosario nos llega Asfalto Caliente, que trae en sus páginas una interesante variedad de historietas. Abre la marcha Un Atado de veinte de Santiago Rosado, que cuenta la historia de tres jóvenes en una noche rosarina. Siguen Sinfonía Inconclusa de Ivan, que combina ensueño y realidad en forma creativa y potente; Estela, de Walter Koza, cuenta una historia oscura y climática; y Mare Tranquillitatis, de Rosado y Rombolá, con una aventura espacial con ingredientes varios. Los chistes, las notas y el dibujo de la tapa están buenos. Aventurate por este camino asfaltado de viñetas. (H.B.)

¿Qué tan magnífico, tan grandioso, tan increíble es ser un superhéroe cuando se puede ser el Rey del Rock'n Roll?". Con esta consigna los talentosos correntinos Diego Cortés y Juan Ferreyra presentan el nº1 de Elvisman, un comic-book muy pero muy bien hecho, en el que Elvis se da masa contra varios supervillanos. No quiero contar mucho más del guión, pero sí destacar el nivel sumamente profesional de esta propuesta. Una verdadera masa. (A.A.)



Desde Cipolletti, provincia de Río Negro, nos llega Infarto en el [illegible]. Con [illegible] original, otras levan[illegible] sobre Tangent y la película de Steel. Mucho para mejorar en es[illegible] difundir al comic en los lejanos pagos p[illegible]

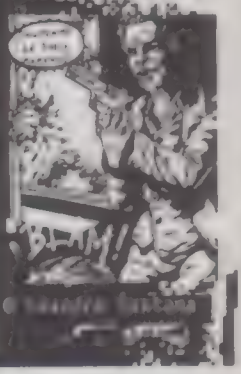
[illegible] el nº 1 de El Ocio y el Vicio, un fanzine de información coordinado por Hugo García y Pablo Prado. Las notas cubren un espectro muy amplio (X-Files, Mazinger Z, Dragon Ball, Los Campeones) y hay cuentos, una historieta y varias secciones comitas. El material es interesante, pero le falta el complemento gráfico, ya que hay páginas y páginas de texto sin imagen ni ilustración alguna. El Ocio... vale dos manguitos. Tiene una base sólida para crecer. Fuerza! (A.A.)

Y TAMBIEN SALIERON

[illegible] Extremo de la Realidad: Llegó el número de [illegible] del fanzine del Club de Fans de X-Files, [illegible] con buenas notas sobre esta y la otra serie de Chris Carter (Millennium), más artículos de comics, el Capitán Escarlata, Fantabaires y, como [illegible] cuentos de los fans protagonizados por [illegible]

LLEGARON LOS VOLQUETEROS

Salió El Volquete nº 1, una revista hecha con garra y creatividad, llena de ideas interesantes con intensidad, pasión y solvencia. Los temas van desde la ciencia-ficción (El Antídoto de Iván Tortorella y El Juego de Ignacio Fullone) hasta el policial (¿Con o sin Hielo?, de Santana) pasando por la extraña y contundente Sarcasmo, de Sebastián González Di Rado. Las notas, comentarios y dibujos son interesantes y cuesta sólo dos pesitos. Asomate a este Volquete, porque hay buen material. (H.B.)

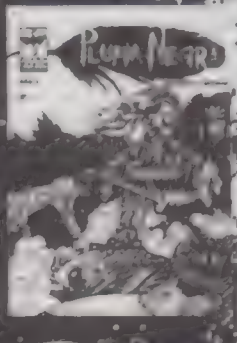


VIVIR Y DEJAR LEER

Mariano Iglesias (especialista y biógrafo de James Bond) ha decidido poner sus conocimientos al servicio de los lectores y ha editado, sólo para tus ojos, Todo Bond...James Bond, un libro-fanzine básico con la información más variada sobre el universo del Agente 007. Podés conseguirlo por dos pesos llamando al 542-8454 y preparate para disfrutarla sólo, o con la espía que te amó. (H.B.)

PLUMAS NEGRAS DE ARTE

Pluma Negra es una nueva revista generada por los alumnos del maestro Horacio Lalia, con mucha fuerza creativa y calidad artística, con una narrativa gráfica sólida y expresiva. La primera historieta es El Combatiente, una contundente historia de Felipe Foppiano sobre la Guerra de Malvinas y su herencia. Le siguen Nemor, una fantástica aventura Epico-mitológica espectacularmente dibujada por Christian Mallea; luego Los conejos, de Gervasio, en una estupenda versión de la fábula de El Lobo y los Conejos. Moonshine, de Nephilim, combina gratamente la magia, el humor y la acción en una noche de cementerio. Cierra el desfile Historias de Circo, de Carlos Aon, una historieta circense oscura y climática. Atenti también a la editorial y al "manifiesto en la noche de la historieta argentina". Busquen esta Pluma Negra para que crezcan las alas del comic. (H.B.)



ESTA
BAJO TUS PIES
Laucha
EN MARZO DEL '98 A TODO COLOR
ponce
IMPRESOS OFFSET

TRIAD

Nombre Real: Luorna Durgo **Primera Aparición: Versión original: Action Comics n.276 (1960)**

Creadores: Versión original: Jerry Siegel y Jim Mooney **Versión actual: Legion of Superheroes v.4 (1994)**

Versión actual: Mark Waid, Tom McCraw y Stuart Immonen.

HISTORIA: Como es sabido, los nativos del planeta Cargg poseen tres cuerpos dentro de sí. Cuando la situación lo requiere, o por alguna motivación inusitada, pueden dividirse en tres personas iguales, en todo el sentido de la palabra: física, intelectual y emocionalmente.

Pero este no fue el caso de Luornu Durgo. Por alguna desconocida razón, Luornu nació con tres personalidades diferentes, lo cual le ocasionó más de un problema. En primer lugar, fue discriminada por el resto de la sociedad, considerada un fenómeno. Pero la discriminación no se limitó a la sociedad: tampoco, en ningún momento, fue aceptada por sus progenitores. Su padre huyó del hogar tras un día en que Luornu estaba peleándose consigo misma; su madre comenzó a refugiarse en el alcohol, y terminaría suicidándose. En vistas de que ya nadie podría hacerse cargo de Luornu, la abuela Murlu se mudó con ella. Murlu empezó a tomar las riendas de su educación, alentándola para que aceptara sus diferencias. A partir de allí, pudo tener una infancia medianamente normal, y vivir algunos de los momentos más felices de su vida. Pero todo concluye al fin, nada puede escapar, y esto no fue ajeno a la abuela, cuyo corazón perdió el ansia de seguir latiendo. Una semana antes de morir, sin embargo, reveló que ella también era capaz de dividirse en tres personalidades diferentes, e indujo nuevamente a Luornu a sentirse orgullosa de sus diferencias.

Luego del fallecimiento de Murlu, Luornu fue internada en un instituto mental. Allí, debió sufrir los excesos de científicos que la estudiaban y médicos que intentaron unificar sus pensamientos y sentimientos mediante crueles "técnicas terapéuticas". Cansada de los abusos, decidió no mostrar más diferencias y una vez que logró convencer a los médicos de que ya estaba reestablecida, fue trasladada a un sector de menor seguridad, con los pacientes menos peligrosos. Desde ese lugar, pudo hacer efectivo su escape. Por supuesto, no tenía adonde ir; simplemente se alejó sin pensar hacia qué sitio, y sólo se detuvo cuando el cansancio y una tempestuosa lluvia que se había desatado la obligaron a hacerlo. Se encontraba para ese entonces en un puerto espacial, y desesperada por encontrar refugio, se introdujo en propiedad privada con la idea de permanecer allí hasta que la lluvia cesase. Quiso el destino que hubiese un hombre en el lugar donde se metió. Quiso la fortuna que ese hombre fuera René Jacques Brande.

Después de que Luornu improvisara una historia de criminales que la perseguían e intentaban asesinarla, el futuro mentor de la Legión de Superheroes la llevó a la tierra y le asignó un trabajo como secretaria personal. Al poco tiempo, Brande -a causa de la publicidad de un pedido de captura- descubrió la verdad acerca de Luornu e, indignado por lo que ella había sufrido en el hospital, utilizó su poder para obligarlos a que le den su custodia.

Poco después se formó la Legión de Superhéroes. Durante su presentación en la Asamblea General de los Planetas Unidos, un grupo de terroristas que atentaba contra la paz universal puso una bomba. Luornu ayudó a mantener la calma mientras el pánico reinaba. Después de esto, fue invitada a formar parte del grupo, compartiendo con Apparition el honor de ser el primer miembro a excepción de los tres fundadores. Dentro de la Legión, formó parte del Escuadrón de Espionaje que ayudó a desenmascarar a la presidenta Chu, y debió sobreponerse a dos terribles ataques, uno a manos de los daxamitas racistas del Triángulo Blanco (que casi le cuesta la vida) y otro de C.O.M.P.U.T.O, una creación de Brainiac 5 que se volvió fuera de su control. Pudo además tener el orgullo de haber participado en el rescate de Valor, quien es -para casi todo su planeta- un elevado ídolo religioso. También estuvo entre los miembros que fueron desplazados hacia el siglo XX, y luchó codo a codo con los héroes que en su tiempo son leyenda e inspiraron a la Legión. En este siglo, tuvo la chance de compartir aventuras con Superboy, de quien una de sus personalidades se había enamorado -o al menos sentido atraída- cuando éste viajó al siglo XXX.

Luornu no posee más poder que el de triplicarse. Una vez que lo hace, tiene un lado (púrpura) más impulsivo y aguerrido, otro (naranja) más tímido y sensible, y uno dominante (neutral) que forma equilibrio entre los dos.

Actualmente, Triad se encuentra de regreso en el siglo XXX, preparada para enfrentar la amenaza Khundia, la aparición del Time Trapper, y dispuesta a enredarse en un romance con Chuck Taine, el simpático arquitecto de los cuarteles de la Legión. **(Federico Gatti).**

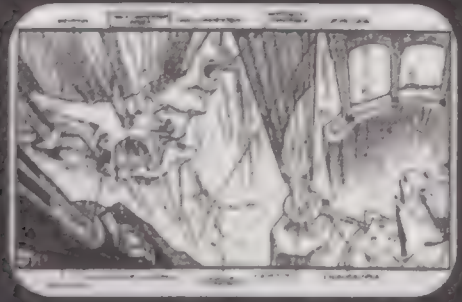
EXTRA-DATA

En la continuidad anterior, Luornu se llamo Triplicate Girl, hasta que Computo asesino a una de sus partes y adopto el nombre de Duo Damsel. Otra de sus partes pareció morir a manos del Time Trapper y, si bien estuvo ausente durante un prolongado período, después se reveló que había sobrevivido. Estuvo casada con Chuk Taine, quien supo ser en esta inolvidable continuidad un verdadero miembro de la Legión, el glorioso Bouncing Boy.

BATMAN

LA GLORIA ANIMADA POR EL DR. SAX

ES INEVITABLE. TODA VEZ QUE SE HACE UNA NOTA SOBRE BATMAN, SE TERMINA (O SE EMPIEZA) HABLANDO DE PESETAS. SIENDO UNO DE LOS DOS SUPERHEROES HISTORICAMENTE MAS CONOCIDOS DEL MERCADO YANKI (EL OTRO ES EL SUPER-ELECTRIQUITO), Y SI PENSAMOS QUE SOLO SU PRIMERA PELICULA RECAUDO EL PRESUPUESTO NACIONAL DE GROENLANDIA (MEDIDO EN KILOS DE PESCADO), NOS DAMOS CUENTA DE QUE EL ARTE VIENE A SER LA CONSIDERACION NUMERO DECIMOCUARTA EN LA CABEZA DE LOS CREATIVOS DE TURNO A LA HORA DE GENERAR "ALGO" NUEVO DEL QUIROPTERO. PERO BATMAN TIENE TANTA CHAPA, QUE SIEMPRE TE DA ALGUNA SORPRESA, ¿VISTES?



SANTO BATI-BUSINESS, BATMAN!

Sigamos hablando de plata. Estamos en 1989, soy el gordo petiso presidente de la Warner y acabo de ganar una cadena de pescaderías groenlandesas con el primer film del encapotado. Pero voy a tener que esperar hasta 1992 para cosechar a lo tonto otra vez y Jakko, Wakko y Dot destrozaron el Estudio 3, así que necesito efectivo urgente. Teniendo en cuenta que soy un dibujo animado... Bingo! Hagamos una serie animada, pero parecida a la película.

Hablando más en serio, Warner se abalanzó sobre la idea mencionada como el Coyote sobre el Correcaminos, pese al pequeño problema de que alguna vez el mega-conglomerado había jurado NO EMITIR JAMAS una serie de dibujos animados protagonizada por superhéroes. Y ese no era el único drama: para parecerse a la peli de Tim Burton (genuino heredero de la estética dark de los '80 con peinado a lo The Cure y todo), el producto DEBIA ser oscuro y violento, algo que no se hacía desde 1964 con Jonny Quest. El detalle es que la serie se realizaba para competir con la poderosísima y excelente Disney Afternoon, y poner oscuridad y violencia a la hora de la leche con galletitas (encima para competir con Pluto y ese conejito taaaaan dulce) era realmente toda una movida. Como si esto fuera poco (ya le doy, patrona) DC Comics tenía -a diferencia de la Marvel- muy pocas adaptaciones de sus personajes, tanto para cine como para TV. Todo el asunto asustaba y las posibilidades de fracaso eran muchas.

Batman: the Animated Series pudo haber sido otro dibujito animado en el show de las Trillizas de Oro, lleno de bati-detectores de galletitas Merengadas y secuaces de Catwoman pegándole con la cara al puño derecho del encapotado, mientras Robin menea su bombachoncito verde por ahí. Pero no: La serie posee un approach totalmente inusual para los dibujitos, empezando por una ciudad oscura y amarga, llena de historias que involucran a personajes sorprendentemente reales en historias emotiva y psicológicamente fuertes. En la serie hay menos trompadas que situaciones ominosas de conflicto, y cuando vuelan los bifes, agarrate.

Resultado: la serie animada de Batman arrasó con público y crítica cosechando (aún lo hace) varios premios Emmy (el Oscar de la televisión), con una primera temporada superlativa, una segunda temporada pareja pero ya con algunos signos de agotamiento y un reciente relanzamiento para una tercera temporada (ahora llamada Gotham Knights), con nuevos conceptos tanto en lo visual como en lo temático (producto de haber zafado de las restricciones y censuras de la TV abierta) que catapultan a la serie a nuevos horizontes.

JUVENTUD ETERNA

Jean McCurdy fue tomada por Warner para dirigir su gerencia de animación y ocuparse de la nueva serie a su vez Eric Radomski trajo su diseño art-deco de **Ciudad Gótica (basado, por supuesto, en la Gotham de Anton Furst) y Bruce** Timm presentó a un Batman estilizado, simple e imponente McCurdy no la podía tener más fácil pero, demostrando que no sólo estaba para usufructuar el **laburo ajeno, pidió al dúo un enfoque similar al de los viejos, majestuosos e inconcebiblemente buenos cartoons de Superman de los Hermanos Fleischer**

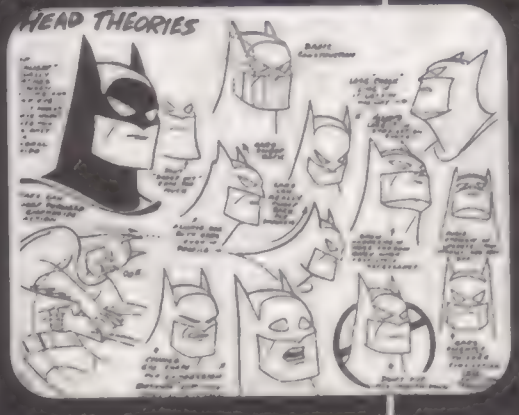
La cosa se puso aún mejor cuando apareció el co-productor Alan Burnett (quien supervisó Superfriends, qué dolor y Super Powers Team Galactic Guardians que tiene su chapita) y juntó a un equipo de guionistas de comics de Bat**man (nada menos que Denny O'Neil, Len Wein y Marv Wolfman) y otro de es**critores de dibujitos el monstruo Paul Dini (autor de los mejores capítulos de He-Man), Marty Pasko (también con larga trayectoria en los comics de los '70 y '80), **Sean Catherine Derek y Loren Bright. Entre todos se jugaron a hacer "una** de aventuras" pero sin temerle a ningún tipo de divagues psicológicos expandiendo el género y transformando lo que pudo ser un largo comercial de una **línea de muñequitos en una de las mejores series de animación de la historia**

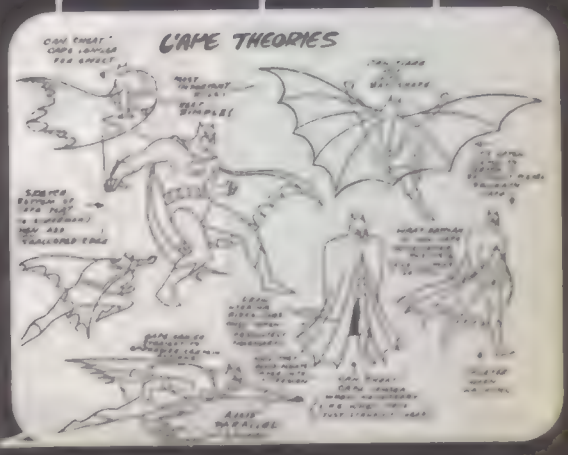
DETECTIVE CARTOONS

Y qué serie! Una primera temporada que tiene absolutamente todo para que un fan de Batman babee Una segunda tanda de 20 con algunos altibajos pero varios toques lindos la película La Máscara del Fantasma (de la que ya hablamos en la Comiqueando n 28), un OVA con Mr Freeze (Sub-Zero) y los ya mencionados nuevos esquemas de la tercera temporada

Un punto muy importante de la serie son sus aportes a los mitos de Batman tremendamente creativos y la mayoría extremadamente elegantes Por ejemplo, el Fantasma Gris, quien es en la serie un actor que ya fue, un ex-ídolo que interpretaba a un superhéroe (mezcla de The Shadow Dr Midnight y todos los Mystery Men de los '40 que usaran traje) quien fuera el héroe de Bruce Wayne e inspirase a Batman ¿Y quién hace la voz de este personaje? Mister Fantabaires 2, Adam West, una simetría y un homenaje perfectos. El otro aporte grosso es Harley Quinn minita del Joker y contraparte demente de Batgirl, tan perfecta que parece que hubiera sido parte del universo de Batman desde siempre

Otros picos de la serie son Heart of Ice con el primer Mr Freeze con chapa desde George Sanders -que además ganó un Emmy-, Feat of Clay el capítulo doble con el origen de una amalgama de los cuatro Clayface de los comics y Mudslide, con el aparente final de Matt Hagen, constituyen un tríptico que des-





LISTADO DE EPISODIOS

BATMAN: THE ANIMATED SERIES (1992-1995)

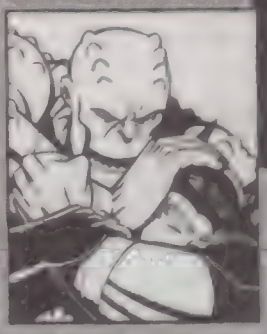
- On Leather Wings
- Dead Of Night
- Fear Of Fire, Part 1
- Fear Of Clay, Part 2
- The Cat And The Claw, Part 1
- It's Never Too Late
- Joker's Favor
- The Cat And The Claw, Part 2
- Pretty Poison
- Nothing To Fear
- Be A Clown
- Appointment In Crime Alley
- P.O.V.
- Mad Love
- Two Faces, Part 1
- Two Faces, Part 2
- Fear Of Victory
- Eyes Are Windows (& Mirrors)
- Perchance To Dream
- Prophecy Of Doom
- Vendetta
- Mad As A Hatter
- The Cape And Cowl Conspiracy
- Christmas With The Joker
- Night Of The Ninja
- Heart Of Ice
- Dreams In Darkness
- Beware The Gray Ghost
- Cat Scratch Fever
- I Am The Night
- Almost Got 'Im
- Moon Of The Wolf
- Terror In The Sky
- Christmas With The Joker
- Heart Of Steel, Part 1
- Heart Of Steel, Part 2
- If You're So Smart
- Why Am I So Rich?
- Joker's Wild
- His Silicon Soul
- Off Balance
- What Is Reality?
- The Laughing Fish
- Harley & Ivy
- The Mechanic

colla por varias causas, desde su relación con la novela negra, la crueldad que exhudan los personajes y hasta la iluminación de contrapicado que resalta la malignidad del verdadero villano de la historia; otro capítulo doble magistral es Two-Face, donde, como siempre, los villanos de Batman resultan ser hermanos de tragedia del encapotado.

Y por supuesto, los capítulos que exploran la mente de Wayne. Appointment in Crime Alley (con un poco del origen del murciélago y una escena del batimóvil muy emocionante), I am the Night, todos los capítulos contra el Scarecrow, Perchance to Dream (contra el Mad Hatter)... en realidad, si es por hablar de cada capítulo copado, habría que mencionar toda la primera temporada (debe tener, como mucho, cinco capítulos flojos) y por lo menos diez de la segunda. Así que vamos a destacar sólo dos grupos más. Primero, los capítulos con convenciones de villanos: The Strange Secret of Bruce Wayne, con Hugo Strange, Two-Face, Penguin y un Joker que supera su glorioso nivel habitual sin dudas Almost Got 'Im, sin Strange, pero agregando a Poison Ivy, Harley Quinn, Catwoman y un Killer Croc que no es lo que parece; y finalmente el clásico y eisneriano The Man Who Killed Batman, con otro Joker absolutamente brillante, Rupert Thorne y otra gran adición a los mitos de Batman, el fabuloso supervillano... Sid el Calamar.

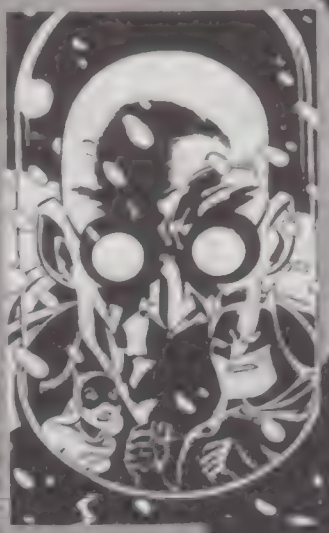
El otro paquete de episodios dignos de mención son aquellos que adaptan fielmente historias nacidas en los comics. The Laughing Fish, la magnífica historia de Steve Englehart y Marshall Rogers de mediados de los '70 tan demencial como su protagonista. The Demon's Quest, que recrea la mítica saga de Ra's al Ghul de Denny O'Neil y Neal Adams. Robin's Reckoning, una versión muy mejorada del Batman: Año Tres de Marv Wolfman y Pat Broderick. Zatanna, un implante de continuidad glorioso con la maga y su padre Zatara, ex-All-Star Squadron; y los dos capítulos de Man-Bat y

BATMAN ADVENTURES: EL COMIC



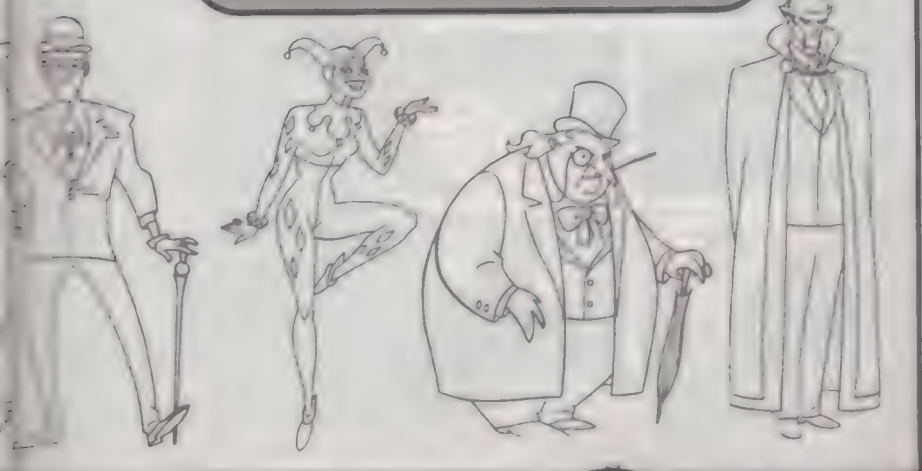
Desde hace varios años el mejor comic de Batman se basa en una serie de TV. Siguiendo al dedillo los lineamientos de Dini, Timm y familia, DC edita desde 1992 un **comic simplemente magistral.**

Llamado en sus inicios The Batman Adventures, la revista se dedicó casi siempre en contar buenas historias algo poco frecuente hoy por hoy y menos en un título de Batman, sin terremotos, ni pestes, ni Knight-Bonigas, ni choques de planetas. Al igual que en la tele, las historias son **casi intimistas y los personajes son tratados con guante de seda.** El guionista de la primera epoca, Kelley Puckett supo dotar de carnadura humana a todo personaje ascendente de los villanetes **y llevó a desenlaces sorprendentes historias que parecían típicas o del montón, a un nivel indudablemente parejo con el de la primera temporada de la serie. Acá nadie dijo "está todo bien, héganlo así nomás, que total es para los pibes" y la serie se embelleció con el aporte de grandes dibujantes como Ty Templeton, Rick Burchett, Joe Staton, Dev Madan (el que hoy la descose en Young Heroes in Love) y el lastimosamente fallecido Mike Parobeck, mas invitados de lujo como John Byrne y varios de los autores del dibujo animado como Paul Dini, Bruce Timm, Glenn Murakami, Ronnie Del Carmen o Kevin Altieri.**



También como la serie animada, el comic deslumbró con nuevas incorporaciones a los mitos de Batman como el trío Mr Nice, Mastermind, Perfesser (desopilantes caricaturas de Archie Goodwin, Mike **Carlin y Denny O'Neil) o la familia ninja** de Kyodai Ken. El comic acompañó el cambio de nombre de la serie e incluso se decidió a llenar el bache entre la segunda y la tercera temporada con una **miniserie de reciente aparición a cargo de Hilary Bader y Bo** Hampton.

The Batman Adventures (con Robin, sin Robin, series especiales anuales o miniseries) son un placer inmarrable para cualquier fan de Batman, ya sea del dibujo animado o de la **historieta. (Dr.Sax/A.A.)**



The Man Who Killed Batman
Zatanna
Riddle's Reckoning, Part 1
Birds Of A Feather
Riddle's Reckoning, Part 2
Riddle Me A Bat
Day Of The Demon
Eye For Eye
The Demon's Quest, Part 1
The Demon's Quest, Part 2
Fatal Mistakes
Five Aces Flipped
Shadow Of The Bat, Part 1
Shadow Of The Bat, Part 2
Mudslide
The Worst Day
Arkham Tales Fiction Series
Harley And Ivy Love
Valentine
Avalon
Trust
Fashionable
The Terrible Trio
Showcase
Trinity
A Relief For Robin
Riddler's Reform
Mary Bell
Two Bat Of Luck
Fantasy Fiction
Made To Order
Natural Nature
Lock-Up
Deep Freeze

BATMAN: GOTHAM KNIGHTS (1997)

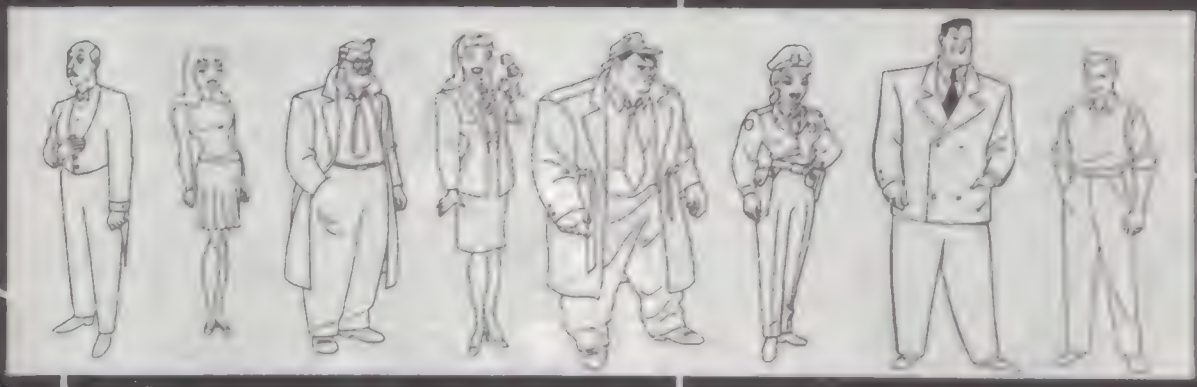
Holiday Knights
Sons Of The Father
World's Finest, Part 1
World's Finest, Part 2
World's Finest, Part 3
Cold Comfort
Never Fear
You Scratch My Back
Double Talk

VOCES GÓTICAS

Como ya es costumbre en las series de animación, Batman: TAS contó con un elenco vocal lleno de grandes figuras. Los nuevos protagonistas recayeron en Kevin Conroy (**Batman/Bruce Wayne**), **Loren Lester (Robin/ Dick Grayson)**, **Clive Revill y Efrem Zimbalist Jr** (Alfred), Bob Hastings (Comisionado Gordon), Robert Constanzo (Harvey Bullock), Ingrid Olin (Renee Montoya), Mari Devon (Summer Gleason) y Melissa Gilbert (Batgirl/ **Barbara Gordon**).

Para interpretar a los villanos, los productores recurrieron a figuras prestigiosas tales como Michael Ansara (**Mr.Freeze**), Edward Asner (Roland Daggett), Adrienne Barbeau (**Catwoman**), **George Dzundza (Ventriloquist/ Scarface)**, **Matt Frewer (Sid el Calamar)**, John Glover (The Riddler), Mark Hamill (The Joker), Aron Kincaid (Killer Croc), Roddy **McDowall (Mad Hatter)**, **Richard Moll (Two-Face)**, **Kate Mulgrew (Red Claw)**, **Ron Perlman** (Clayface), Diane Pershing (Poison Ivy), Henry Polic II (Scarecrow), Henry Silva (Bane), Marc Singer (Man-Bat), Helen Slater (Tarantula), Arleen Sorkin (Harley Quinn), **Steve Susskind (Maxie Zeus)**, **John Vernon (Rupert Thorne)**, **David Warner (Ra's Al Ghul)**, **Paul Williams (The Penguin)** y **Michael York (Vertigo)**.

Además del maestro Adam West, otras estrellas aparecieron en papeles secundarios o de pocas apariciones, entre ellos René Auberjonois, Melissa Manchester, LeVar Burton y **Heather Locklear. (A.A.)**

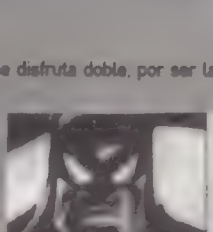


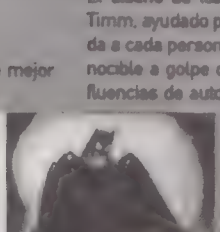
MI SERIE FAVORITA

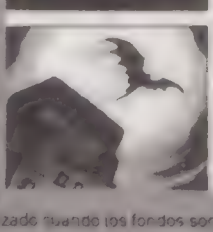
por Fernando Calvi

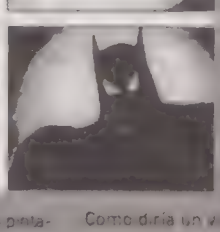
Batman: the Animated Series se disfruta doble, por ser la mejor serie animada de acción-aventura, y por ser la deliciosa excepción que confirma la regla de que el dificultoso traslado de los superhéroes a la pantalla (chica o grande, da igual) se ha llevado a cabo siempre con resultados más o menos patéticos.

Cuando vi por primera vez un capítulo de esta serie (On Leather Wings), salté de la silla, alucinado. Era ver a unos tipos que no sólo hacían lo que yo siempre había querido hacer sino que además mostraban un respeto y un conocimiento de los personajes pocas (¿nunca?) veces visto en cine o animación.









La visión de Gotham, por ejemplo, es perfecta: oscura con arquitectura gótica un tanto atemporal, una versión cas expresionista de el trabajo de fondos, una sensación de peligro de noche eterna. Ese efecto es reforzado cuando los fondos son pintados sobre cartón negro, idea de Eric Radomski, el estilista de la serie.

El diseño de los personajes es otro gran gancho visual. Bruce Timm, ayudado por Ty Templeton, Mike Mignola y Kevin Nowlan, **da a cada personaje su representación justa, casi simbólica, reconocible a golpe de vista y sumamente elegante, con grandes influencias de autores europeos como Serge Clerc y Daniel Torres.**

Timm sabe amalgamar con acierto la serie **gra**- el bajo subgénero a que pertenecía Batman en sus orígenes, y un tipo de superheroe **ser** poseer la síntesis que hace animables a **personajes.**

En la dirección también se amalgaman diversas logrando un color equilibrado y poten- Timm, Bruce Timm y compañía mezclan la animación limitada del Hanna-Barbera de los **con elementos típicos de los japoneses (especialmente Kevin Altieri, si no, ver las transformaciones de Daytona, el cine policial y de aventuras exóticas clásico norteamericano y el cine expresionista alemán, algo que los Hermanos Fleischer ya habían intentado con éxito en sus historietas cortas de Superman.**

Así, un conjunto gráfico brillante, más muchos de los mejores guiones que ha visto la animación hacen de esta serie simplemente la mejor. Y si no puedo contener mi entusiasmo, porque ¿saben? esta serie fue uno de los factores que -para alegría de algunos y fastidio de otros- me devolvieron al tablero de dibujo.

Como diría un viejo maestro: Excelsior.

Moon of the Wolf, todos tributarios directos de la obra de Frank Robbins y Neal Adams. Por supuesto, las influencias del comic en la serie son muchas más y a niveles mucho mas finos de los que tenemos espacio para describir, pero todo suma para lograr un producto final 100% original.

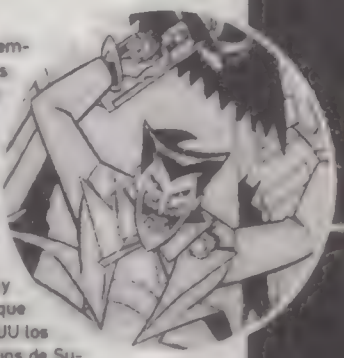
VOLANDO EN PILOTO AUTOMATICO

En la segunda temporada, donde la serie pasa a llamarse The Adventures of Batman & Robin, los guionistas comienzan a sufrir fatiga creativa y muchos de los mejores directores agarran laburos en otras series y/o películas animadas (Gargoyles, Gen13, Spawn, Superman), con lo cual el nivel de la serie decae un poco. Igual se destacan Showdown (la historia de fines del Siglo XIX donde combaten Ra's al Ghul y Jonah Hex, un clásico pistolero de los westerns de la DC), Second Chance (con otra demostración de la perfecta locura de Two-Face) y finalmente Batgirl Returns, a todo trapo y con varios villanos.

Bastante más chotardos resultan el capítulo de Bane (que es presentado como poco más que un Hulk Hogan con dos neuronas), Lock-Up (el único rescate fracasado de un personaje nacido en los comics), la temible Baby Doll (pero por lo mala que es la historia) y algún otro faux pas que mejor olvidar.

Para cerrar el periplo creativo de la segunda temporada, acaba de salir el OVA de Sub-Zero, que es la última aparición de los diseños originales de la serie. La idea original era estrenarla al mismo tiempo que Batman & Robin (seguramente especulando con el éxito del Mr. Freeze de Arnold), pero la cosa se fue postergando, lo cual me alegra

LAS AVENTURAS DE BATMAN Y ROBIN... Y NIGHTWING, Y SUPERMAN, Y BATGIRL, etc, etc, etc.



La tercera temporada es otra historia. Dini, Timm y Burnett modifican todo empezando por el título de la serie, que ahora pasa a llamarse Gotham Knights. Tras Sub-Zero, la serie salta hacia adelante dejando un bache de cinco años en los cuales Dick Grayson viajó por el mundo y se transformó en Nightwing (lo que se puede ver en la miniserie publicada por DC, Batman & Robin Adventures: The Lost Years). Entra en la serie un nuevo Robin (Tim Drake) y otros Gotham Knights como Batgirl, Creeper, Demon y hasta el propio Superman y es sobre ellos que recae el protagonismo, en permanentes teamups con el quiróptero, aunque no aparecerán todos juntos en ningún episodio en particular.

El otro cambio fundamental está en el diseño de la serie: ahora más cartoony y más estilizado, un nuevo look que modifica particularmente a los villanos y que aniña sobremanera a Robin y a Batgirl. Hasta la fecha se han emitido en EEUU los primeros 9 de los 24 capítulos encargados, que se alternan con los 41 episodios de Superman (incluyendo los 13 de la primera temporada) como la media hora de DC que se emite seis días a la semana en el canal de cable de la Warner. A esto se sumarán 24 nuevos episodios de Superman, como para totalizar 65 antes de que se estrene la película con actores del kryptoniano.

El final promete. La Warner está trabajando en una nueva serie llamada Batman Tomorrow, ambientada en el Siglo XXI, con un Batman más tecno y menos dark, cuyo mentor es... el mismísimo Bruce Wayne. La serie debutará en el canal WB Kids seguramente entre Septiembre y Octubre próximos. Puede que sea copada pero esperemos que esto no impida una nueva temporada de Batman Adventures, se llame como se llame.

Gil Galad

Vos, ¿qué buscás?

¿Todos los Juegos de Rol y asesoramiento sobre reglamentos y Universos de Fantasías?

¿Todo el material y el asesoramiento sobre el mejor juego de guerra fantástico, y sus ejércitos?

¿Los mejores Cardgames (y alguien que te enseñe a jugar) y Trading Cards ?

¿Todos los comics americanos y europeos a los mejores precios?

En Juegos de Rol:

VAMPIRO - EL SEÑOR DE LOS ANILLOS - STAR WARS - CTHULHU
HOMBRE LOBO - KULT - AD&D - MAGO
EDAD OSCURA - SUPERHÉROES INC.
y todos los juegos, asesorado por Masters.

En Juegos de Guerra, conocé:

WARHAMMER

WARHAMMER FANTASY BATTLE - EPIC 40.000 - MAGIA DE BATALLA
WARHAMMER 40.000
NECROMUNDA - BLOOD BOWL
LISTAS DE EJÉRCITOS - FIGURAS DE PLOMO
PINTURAS - WHITE DWARF
Tardes de batalla todos los Sábados a las 14:30 Hrs.

En Card Games:

El Señor de los anillos - Mythos - X Files - **Star Wars**
Todos los miércoles, desde las 18 Hrs., cambio de cartas

En Comics:
DC, Marvel, Image, Dark Horse y otras
Los sábados, Comics a precio de tapa

RIVADAVIA 5283 GALCARIBE
LOCAL 38 - SUBSUELO
CAPITAL TE-902-3653
LUNES A SÁBADOS DE 10 A 20 HRS.

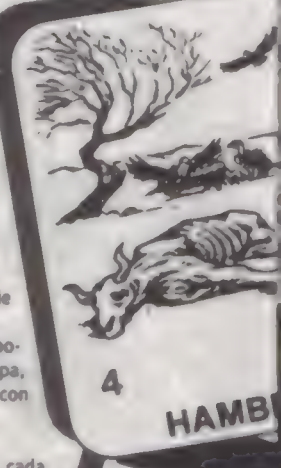
DONDE NADA VOLVERÁ A SER LO MISMO...

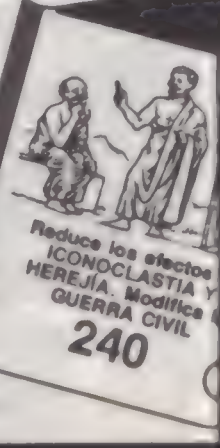
PARA PELEAR COMO HOMBRES, HACEN FALTA HOMBRES
AQUÍ HAY UNO
PERO... ¿QUÉ TENEMOS AHÍ ...?...
¿UN HOMBRE? ¿UN PÁJARO?
NI LO UNO, NI LO OTRO ...
¡TAN SOLO UNA MEZCLA INFAME!
¡¡UN MONSTRUO!!
¡VUELVE A TU CONDICIÓN HUMANA Y HABLAREMOS!
MIENTRAS TANTO... Y CON UNA PEQUEÑA AYUDA DE MIS AMIGOS...
TCH!!
PEZZO DI MERDA!!
CHIRP!
VAI A SUCARE CAZZI!!
¡¡CHAU... TWEETY!!

EL POSTRE ES PARA LUMEST.

cebamiento infinito

HOLA, LEGIONES DE CEBICHES! HOY HE REGRESADO A ESTA SECCIÓN PARA BRINDARLES UNA PAPA MUY FINA, UN PRODUCTO INDISPENSABLE EN LA CARTERA DE LA DAMA Y EL BOLSILLO DEL CABALLERO. DIRECTAMENTE DE SU IMPORTADOR AL PÚBLICO LES PRESENTO...





CIVILIZACIÓN

EL JUEGO DE LAS CULTURAS MEDITERRANEAS

por Mr.Master

Sí, es un juego de mesa: ni rol, ni card-game, ni war-game, ni payana. Muchos deben haber oído nombrar -y los más afortunados jugar- al jueguito de computadora Civilization (o su versión mejorada, el espectacular Civilization II), y no se equivocan al pensar que el juego que hoy nos convoca tiene relación con ese: en base a este juego, es que un vivo desarrolló la versión computada. Pero volvamos a las fuentes, a las mesas y los tableros para inspeccionar este Civilización más de cerca.

ARQUEOLOGIA I

Este juego de Joc Internacional es para jugar de 8 a 2 participantes, y vemos a las antiguas civilizaciones desde el invento de la agricultura al surgimiento de Roma. Pero vayamos por partes como dijo el forense de Tupac Amaru. El tablero es muy duro y de gran calidad -aunque se deben unir dos pedazos separados a riesgo de ir perdiendo fichas por el medio. En él, vemos un mapa de Europa, Medio Oriente y Norte de Africa, dividido en áreas. Cada área tiene un número que indica cuántas fichas-tropas pueden ocuparla, la posibilidad o no de construir ciudades, y si tiene un triangulito, es un volcan. Abajo del mapa aparece la Tabla de Sucesión Arqueológica en donde se va marcando el desarrollo de cada pueblo y un gráfico de Censo para indicar cuánta gente tiene cada civilización. Las fichas representan ocho culturas diferentes, con sus respectivos barcos y ciudades. Además vienen cartas de Comercio y de Civilización, claves para ganar el juego. Y no se usan dados!

Se empieza con una ficha cada uno en el área predeterminada de su nación (Africa, Babilonia, Creta, Egipto, Italia, Asia, Asiria, Illiria, Tracia, Hispania o Galia) y siempre, por cada ficha-tropa en un área se recibe otra y por cada dos o más, dos fichas-tropa (la vuelta siguiente). Cada seis fichas se pueden cambiar por una de ciudad en los territorios predeterminados, o por doce en los territorios no aptos para ciudad. Además, si no te quedan dos fichas aparte por ciudad, no la podés mantener y perdés una ciudad a tu elección. Por cada ciudad recaudás fichas para tu tesoro y si tenés dos ciudades podés sacar Cartas de Comercio de la pila de Comercio 1 y de Comercio 2, así, cuantas más ciudades tenés, más podés comerciar.

El objetivo del juego es ser la primera civilización en terminar su recorrido por la T.S.A. y salir de la Edad de Hierro.

PASO A PASO

Cada turno está compuesto de 13 fases:

1) **Recaudar Impuestos** (si no podés porque no tenés fichas-tropa, vienen las Revueltas y otro se queda con tu ciudad!).
2) **Expansión de Población.**
3) **Censo** -contar cuántas fichas-tropa tiene cada uno para determinar el orden con el que moverán.
4) **Construcción de Naves** -podés cambiar dos fichas cualquiera por un barco o pagar dos fichas del Tesoro; los barcos se mueven de a 4 espacios, entre las áreas de Agua costeras.
5) **Movimiento**, es decir, pasar fichas de un área a otra.
6) **Conflicto** -entre fichas-tropa cuando hay más fichas que el número permitido por área, o contra ciudades.
7) **Construcción de Ciudades.**
8) **Retirar la Población Sobrante**, si te-

nés más fichas de las permitidas por área o si tenés fichas-tropa en áreas con ciudades tuyas.

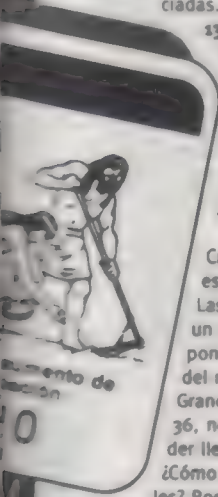
9) Adquirir cartas de Comercio (Comprar Oro); es sacar las cartas o podés pagar la carta de Comercio de Nivel 9 (Oro, la de 9 ciudades) si pagás 18 fichas del tesoro.

10) Comercio -lo vemos en nuestro siguiente párrafo.

11) Adquirir cartas de Civilización: en la mesa vemos cartas con los adelantos técnicos, científicos, artísticos y cívicos marcadas con puntajes de valor. Si entre las cartas de comercio y las fichas del tesoro podemos comprarla, la carta tiene ventajas que nos servirán para mejorar en la Tabla de Sucesión Arquelógica y además, cada Carta de Civilización te da puntos para poder comprar más barata la próxima.

12) Resolver Calamidades; entre las cartas de Comercio hay cartas de Calamidades como Hambre, Erupción Volcánica o Guerra Civil, que afectan de manera muy importante a todo el juego y pueden ser comerciadas.

13) Mover los indicadores de la T.S.A. y listo. Parece complicado así, todo de golpe, pero es muy divertido y fluído.



LA CULTURA DEL AVECHUCHO

Creo que el mejor logro de este juego es el Comercio. Las cartas de Comercio tienen un puntaje que se va elevando exponencialmente cuando se tienen varias del mismo grupo. Por ejemplo, una carta de Granos solita vale 4, pero si tenés tres valen 36, no 12, y esta es la mejor manera de poder llegar a comprar las cartas de Civilización. ¿Cómo conseguimos cartas de Comercio iguales? Rosqueándolas. En la fase de Comercio todo aquel que tenga 3 cartas o más presenta sus ofertas, mostrando cartas boca abajo y diciendo: "Te ofrezco 3 cartas que suman un valor total de 16 y que incluyen Sal". Esto quiere decir que se comercia bastante a ciegas, porque si bien no se puede mentir y una carta será de Sal, no sabemos qué son las otras dos. Pero si nosotros necesitamos muchas iguales de Sal y las aceptamos, tal vez nos estemos llevando una carta de Calamidad mezclada. Cada vez que se usan las cartas de Comercio, se vuelven a poner boca abajo en su pila, por ende, las Calamidades pueden aparecer varias veces y la venganza puede ser terrible. Nadie puede tener más de cinco cartas de Comercio/ Calamidad en la mano; los sobrantes vuelven abajo del pilón. Las Cartas de Calamidad valen 0, o sea que a la hora de comerciar, un manojito de tres cartas que no sumen muchos puntos, pueden traer una Calamidad oculta. Al empezar el juego, las Calamidades van abajo de cada pila de Comercio, por lo tanto, a medida que se van devolviendo las cartas y se sacan las de arriba, van subiendo las Calamidades.

LA SUPERVIVENCIA DEL MAS APTO

Cuando empieza el juego, cada uno está en su región, tranquilo, pero la imparable expansión -ayudada por los barcos y empujada por el bajo número de tropas permitidas por área- obliga a los enfrentamientos entre las diferentes culturas. Si en un área hay una ciudad, la aparición de fichas de otro conlleva al combate. Si hay más fichas de las permitidas, se combate. Los barcos nunca entran en combate ni cuentan a la hora de ocupar áreas, pero pueden llevar fichas-tropa al conflicto. ¿Y cómo se pelea? De un modo muy cruento: el conflicto se resuelve retirando las fichas alternativamente hasta que no sobrepasen el límite del área, o uno de los dos desaparezca. Si tienen el mismo número de fichas-tropa, sacan simultáneamente. Si hay más de dos jugadores, las fichas se van retirando en orden ascendente de fuerza. Cuando las fichas-tropa atacan una ciudad deben ser más de 7 o son retiradas. Cuando sí son atacadas, las ciudades se cambian por 6 tropas y se resuelve como un conflicto normal. Pero cuando la ciudad está defendida por fichas-tropa, las tropas atacantes deben pelear primero contra las defensoras y recién después contra la ciudad.

Las Calamidades, las Revueltas, el retiro de exceso de población, la reducción de ciudades desabastecidas y los Conflictos hacen que el movimiento de fichas-tropa sea muy grande y el juego muy entretenido.

RUMBO AL PRIMER MUNDO

Para crecer en la Tabla de Sucesión Arqueológica y salir del período Neolítico a la Edad de Bronce Primaria el jugador debe tener 2 ciudades en el tablero (salvo Egipto y Babilonia que necesitan 3). Para entrar en la Edad de Bronce Secundaria, el jugador debe poseer cartas de Civilización de por lo menos tres grupos. Para pasar a la Edad de Hierro el jugador debe poseer al menos, siete cartas de Civilización. Al finalizar una ronda, el jugador que no tenga ciudades, deberá retroceder un espacio en su indicador (salvo en el Neolítico, claro). El primer jugador en desplazar su indicador de la T.S.A. a la última casilla de la Edad de Hierro es el ganador si suma la cantidad de puntos requeridos (entre sus cartas de Civilización, Comercio, su Tesoro y fichas).

En el manual de instrucciones están detalladas las opciones para jugar de a menos de ocho jugadores, en cuyo caso se van anulando partes del tablero-mapa, asegurándose así un pronto y divertido conflicto. Otras opciones que ofrece son las Pautas para hacer más corto el juego (cómo terminarlo al llegar a una columna predeterminada de la T.S.A) ya que de por sí, jugándolo hasta el fondo de la Tabla puede durar ocho horas cómodamente.

Y no lo olviden, si quieren diversión asegurada por milenios de desarrollo, evolucionen al Civilización, un nuevo concepto en juegos de mesa. No te quedes en la Edad de Piedra. Comerciemos!

Como muchos de ustedes saben, en Fantabalres apareció de sorpresa uno de los grandes artistas de la Golden Age, quien presenciara desde su nacimiento la historia de Batman y Robin. El simpático creador del Joker, Johnny Quick y Vigilante, entre otros memorables personajes, charló con nosotros de aquellos tiempos dorados en el Café Tortoni y acá les presentamos el...

REPORTAJE A

JERRY ROBINSON

por Andrés y Diego Accorsi

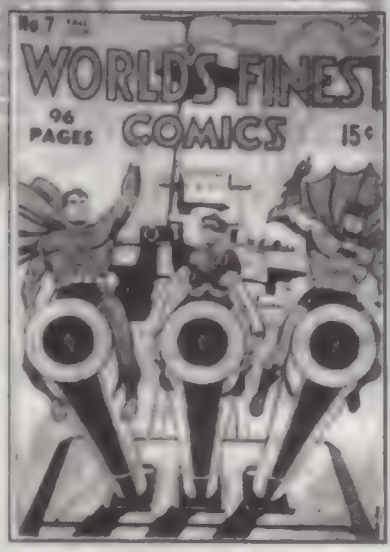
•¿Cómo empezó a trabajar en el mundo de los comics?

•Iba a empezar a estudiar periodismo, yo quería ser escritor, no dibujante- nunca pensé en ser un dibujante profesional, aunque siempre me gustaron los dibujos... Mi familia me contó que cuando tenía 4, 5 años me tiraba en el piso y los dibujaba a todos, pero yo quería ser escritor, entonces mandé solicitudes a varias universidades. El sistema en los Estados Unidos es que vos tenés que mandar solicitudes a la universidad a la que querés ir, a varias universidades, porque no sabés en cuál te van a aceptar. Entonces yo mandé mi solicitud a la mejor universidad de periodismo, la Columbia de Nueva York, a la de Syracuse, una muy buena en el estado de New York y a otra en Pennsilvania. Y fui muy afortunado porque me aceptaron en las tres. Yo no sabía a cuál ir, hasta que decidí ir a la de Syracuse en la zona norte de Nueva York. Ese verano vendí helados después de graduarme del secundario, llevaba una caja con barras de hielo tirada por una bicicleta, tenía que pedalear todo el día. Y como era el más nuevo contratado por la compañía, me dieron la zona más alejada de la ciudad y todos los días tenía que pedalear hasta la gente a la que le podía vender helados y después pedalear para volver. Yo siempre fui muy flaco, estaba en el equipo de carreras, el equipo de carreras de 98 libras. Era muy flaco y al finalizar el verano estaba mucho más flaco de pedalear todo el día, entonces mi madre me convenció de agarrar 25 dólares del dinero que había ahorrado o ir a mis de vacaciones para recuperarme. Ella pensaba que no iba a sobrevivir al primer año en la universidad en ese estado. Y aunque no quería hacerlo porque había trabajado muy duro por esos 25 dólares -que eran todo lo que necesitabas en ese entonces para vivir una semana con todo pago-, acepté

A mí me gustaba el tenis, había estado en el equipo de tenis y usábamos unas remeras todas blancas a las que decorábamos con nuestros dibujos, entonces yo dibujé toda mi remera que usaba para jugar tenis. El primer día en este recreo, cuando fui a jugar al tenis con mi remera, alguien me tocó el hombro y me preguntó "¿Quién te hizo estos dibujos?" Yo pensé que me iban a arrestar o algo así, pero dije, "Fui yo". Ese alguien resultó ser Bob Kane y así fue como nos conocimos. El acababa de empezar con Batman y estaba buscando a alguien que trabajara con ellos. Estaba sólo Bill Finger -el guionista- y él, que me dice que necesita a alguien más en el equipo de Batman.

fo acepté. Me preguntó si iba a Nueva York y yo le dije que iba a Syracuse, pero llamé a la universidad de Nueva York a corroborar si aún me aceptaban, así fué, llamé a casa y les dije que no volvía, que me iba directo a Nueva York a trabajar y a la universidad de Columbia. Y así empecé.

•Cuando se encontró con Bob Kane, ¿usted ya conocía a Batman?



•No, acababa de empezar, había salido un número, creo que yo empecé en la tercera aparición. Era el verano del '39, fuimos a un negocio chiquito y me mostraron un ejemplar de Detective Comics con Batman y al principio no me pareció gran cosa. Yo veía mejores dibujos en las tiras de los diarios, como El Príncipe Valiente, Terry y los Piratas, pero era interesante. Yo nunca había visto una revista de comics, todo lo que había visto eran reimpresiones de las tiras cómicas o tiras de diarios, eso era lo único. Y me fui a Nueva York, de día iba a clase, a la noche trabajaba en Batman y estuve así dos años, día y noche. Cuando finalmente decidí que me gustaban los comics, ya tenía ganas de hacer mis propias historietas, escritas y dibujadas por mí; Batman ya era muy muy famoso, entonces decidí empezar una carrera escribiendo y dibujando.

•Se dijo que como usted era el más joven del grupo, cuando crearon a Robin le pusieron ese nombre por usted, ¿es cierto?

•No, no, eso se escribió pero no es verdad. Yo acababa de cumplir 18 y decidí [illegible] a la historia - que fue una magnífica idea de Bill Finger - el diseño del chico, darle un nombre. Tuvimos en [illegible] de nombres, casi todos nombres mitológicos, a los que siempre [illegible] Batman era una persona de verdad y yo quería que Robin [illegible] verdad. El nombre era Mercury o algo así y no me parecía [illegible] y de la lectura de Robin Hood me vino Robin. A los 18 años yo no hubiese [illegible] para llamarlo por mí, además era muy joven y no que[illegible] fue me llamaran Robin el Joven Maravilla, porque a esa edad uno quiere ser [illegible]

•¿Cómo era su relación con Bob Kane, Bill Finger y la gente de DC en ese entonces?

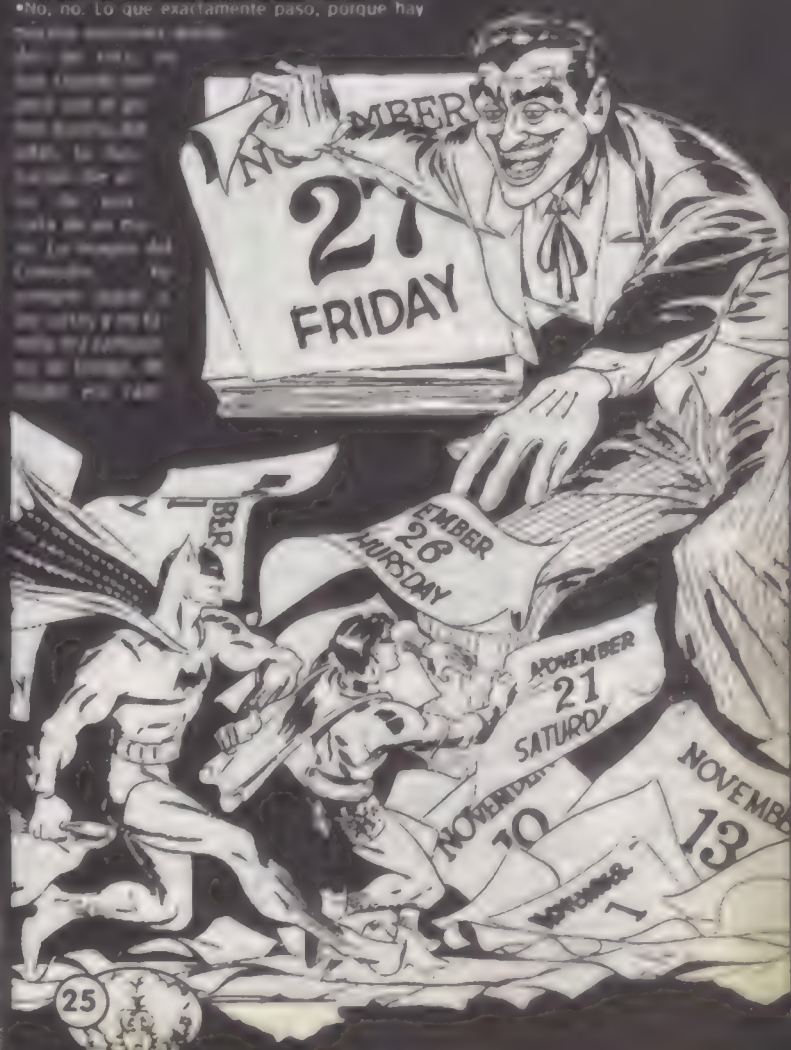
•Era un gran equipo, trabajábamos muy bien juntos. Bob hacía los bocetos de las historias, muy por encima, y yo terminaba los dibujos y los entintaba. Después [illegible] ta para que me ayudara con los fondos, George Russeau, [illegible] era muy bueno. Bill Finger fue en mi opinión el mejor guionista de ese enton[illegible] todos los personajes, el único que creé yo fue el Joker, pero él creó a [illegible] demás. Escribía guiones muy visuales, sabía qué podíamos dibujar no[illegible] juntos y si queríamos cambiar algo, lo charlábamos con él y [illegible] Era un buen trabajo en equipo; todos contribuíamos con ideas [illegible] pasión. Durante los primeros dos años nos la pasábamos hablando de [illegible] día y noche. Fue un tiempo muy excitante, en un medio nuevo.

•¿Conoce la película alemana "El Hombre Que Ríe"?

•[illegible]

•¿Y la había visto antes de crear al Joker?

•No, no. Lo que exactamente pasó, porque hay [illegible]



peona de bridge y uno de mis hermanos. Yo no era tan bueno, pero siempre jugaba. Así que pense que un villano podía tener sentido del humor y esa contradicción era algo nuevo para formar su personalidad. Yo quería una imagen fuerte, que fuera bizarra, memorable, porque yo quería villanos más importantes que los que teníamos, eran ladronzuelos, pequeños criminales. Este primer gran villano sería una prueba para Batman.

Bueno, nos reunimos para tirar ideas para la siguiente historia, estaba por salir la Batman nº1, los editores le iban a dar su propia revista y de repente necesitabamos cuatro historias de golpe, de 13 páginas cada una. Era mucho trabajo para un escritor y dos dibujantes, entonces yo iba a escribir una de las historias y pensé que sería genial porque podía usarla para mi clase de Escritura Creativa en la universidad, recibir una buena nota y publicarla en Batman a la vez. Pero cuando la presenté, a todos les encantó la idea del Joker, tanto, que me convencieron de que Bill escribiera la primera historia del Joker, porque a mí me iba a tomar varias semanas, entre el dibujo y la universidad; él era el mejor guionista, era mi primera historia, entonces casi llorando acepté, porque yo quería hacer la primera historia del Joker. Entonces, volviendo a la pregunta de "El Hombre Que Ríe", en cuanto Bill Finger vió mi dibujo dijo "Sí, me recuerda al Hombre Que Ríe". Si bien Bob y yo nunca habíamos visto la película, Bill era la intelectual del momento, fue mi mentor, me llevaba a ver películas raras muy buenas, a los museos, me introdujo al expresionismo alemán, él vió reflejado su recuerdo de la película y escribió la historia del Joker. Así que de verdad, el Joker vino primero.

•¿Tuvo algún tipo de injerencia en la creación de otros personajes de Batman?

•No, todos contribuíamos con ideas en ese entonces. Con Robin, Bill tira la idea de meter a un chico porque expandía la potencia de la historia, se podían hacer historias más interesantes y complejas, la interacción entre Batman y Robin, los dos contra el villano, era una gran idea poner a un chico, no había otros chicos en los comics por aquel entonces. Los más grandes se identificaban con Batman y los más jóvenes con Robin. Mi contribución fue el nombre, y su traje, una modificación del de Robin Hood.

•Usted tambien ilustraba tapas para Detective Comics y otras revistas de DC del momento...

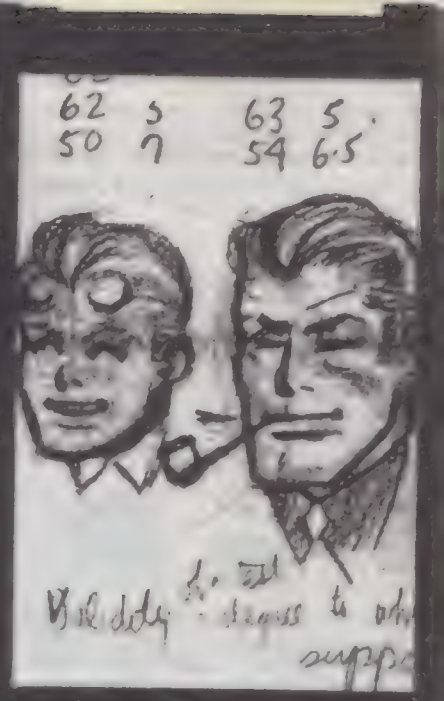
•Sí, casi todas de Detective y Batman. Y World's Finest. Pero eso fue después del primer año y medio, dos años. Muchos coordinadores querían que trabajara para ellos, me ofrecían un montón de plata para que me fuera. Pero yo no quería dejar Batman, todavía lo estábamos desarrollando. Bill también recibía un montón de ofertas para que los dos dejásemos Batman y trabajásemos juntos para otro coordinador. Nosotros trabajábamos con Bob, pero los editores nos querían adentro, así que nos contrataron para que trabajásemos para ellos dentro de la editorial y se rompió el equipo, y no volvimos a trabajar juntos desde ahí. Bob trabajaba en su casa y Bill y yo en la editorial. Así trabajé directamente con Withney Ellsworth, que antes había sido dibujante y era muy buen coordinador, me gustó trabajar con él.

•¿Cuándo y por qué dejó el equipo de Batman?

•Trabajé siete años y tenía que firmar Bob Kane, no era mi propia creación y yo era un escritor frustrado, quería escribir más, pero Bill Finger estaba escribiendo Batman y era el mejor, después hubo varios otros escritores. Bob dejó de hacer bocetos, entonces yo dibujaba, entintaba y pintaba todo, me gustaba hacerlo completo, hasta las tapas. Me gustaba hacer dibujos especiales para las tapas, que han sido muy exitosos. Después de tantos años quería hacer más cosas por mi cuenta, con mi propio nombre... Y ya había dibujado todo de Batman, así que trabajé en un montón de editoriales, trabajé para Stan Lee como diez años, en comics del Oeste, hice muchas historias de ciencia-fición, de romance, guerra, policiales, lo que nombres...

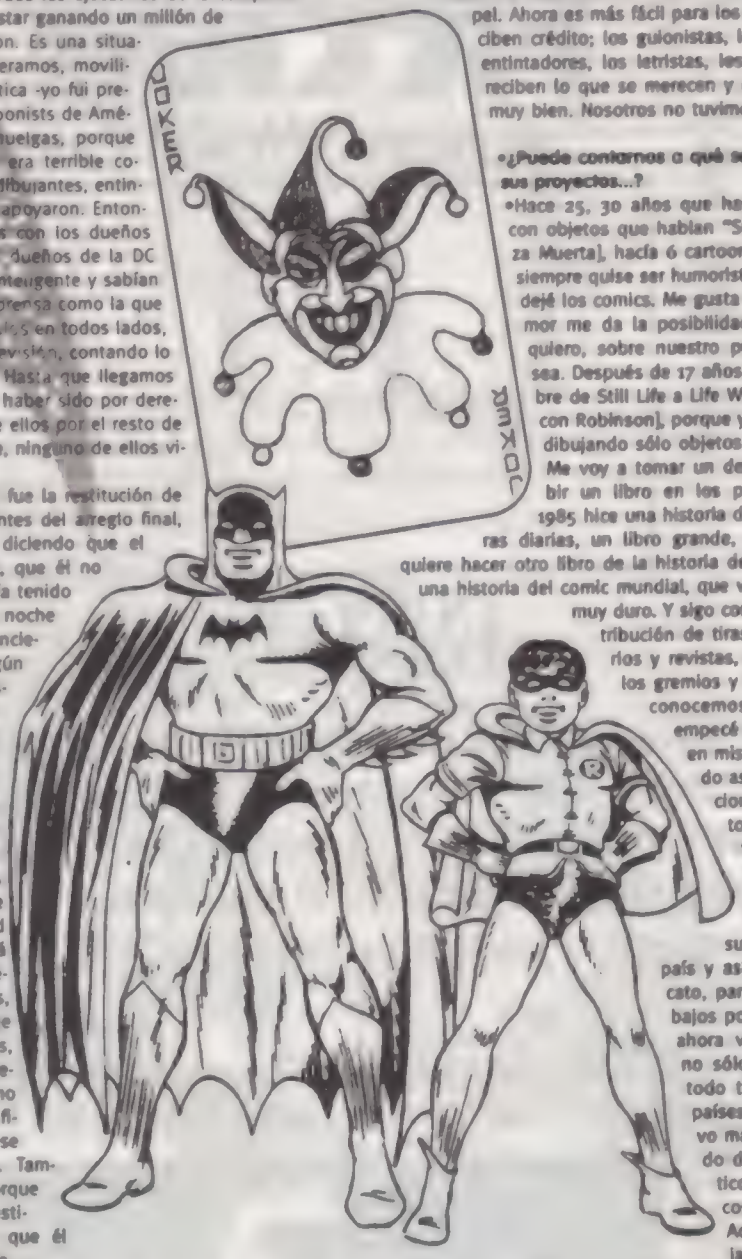
•¿Tenía algún tipo de relación con Joe Shuster y Jerry Siegel?

•Sí, los conocí a los dos, eran geniales. Joe Shuster fue un gran amigo, salíamos juntos en citas con chicas... Durante el primer año que trabajé dentro de la DC Comics -porque despues pasé a mi propio estudio- Joe trabajaba al lado mío y Jack Kirby es de ese mismo grupo y el artista que hacía las tapas de Superman, era un grupo genial. Pero conocí a Jerry y a Joe muy bien y unos años antes de salir la primera película de Superman nos encontramos con que habían perdido los derechos y nosotros no lo sabíamos, fue algo terrible. Creíamos que tenían algún arreglo con la editorial, pero no era así. Ambos se mudaron a California así que no los veía más seguido. Jerry era el escritor y no pudo escribir más cuando perdió a Superman, intentó, pero se enfermaba cuando pasaba por



un kiosco y veía una Superman. Imagínense cómo se debían sentir tras haber creado una de las propiedades más importantes del siglo XX: hiciste millonario a todos los ejecutivos de la compañía y estabas en la ruina. Podían estar ganando un millón de dólares al año y se lo perdieron. Es una situación terrible y cuando nos enteramos, movilizamos toda la comunidad artística -yo fui presidente de la Sociedad de Cartoonists de América- e hicimos dos grandes huelgas, porque queríamos soluciones rápidas, era terrible como los estaban tratando y los dibujantes, entintadores, guionistas, todos nos apoyaron. Entonces entramos en negociaciones con los dueños de la Time-Warner que son los dueños de la DC Comics. Era gente joven más inteligente y sabían que no les convenía una mala prensa como la que estábamos haciendo, con artículos en todos lados, en el New York Times, en la televisión, contando lo mal que los estaban tratando. Hasta que llegamos a un acuerdo, no lo que debió haber sido por derecho, pero se hicieron cargo de ellos por el resto de sus vidas. Desafortunadamente, ninguno de ellos vivió mucho.

Pero lo último que yo negocié fue la restitución de sus nombres en los comics. Antes del arreglo final, Jerry me llamó de California diciendo que el arreglo debía hacerse ese día, que él no iba a vivir mucho más, ya había tenido un ataque al corazón. Fui esa noche a cerrar el trato y la parte financiera podía discutirse, pero ningún artista va a estar conforme hasta que se les restituya sus nombres en la creación. "Creado por" es la forma de mostrar que están orgullosos de su creación, no es sacarles los derechos porque ellos lo crearon, pero sólo si se restituyen sus nombres podemos llegar a un acuerdo. "Déjame pensarlo". Me llamó a la mitad de la noche y me dijo "Está bien, sólo una cosa: no podemos ponerlo en los muñecos, eso es aún más difícil" y dije "No me importan los muñecos, sólo el material impreso y la película". "Bueno," me dice, " no sé si en la película..." Pero al final llegamos a un arreglo y ese trato restituyó sus nombres. También ayudó a Bob Kane porque despues de eso, a él se le restituyó el nombre en todo lo que él creó. Y eso es muy importante.



•¿Podría comparar los comics de ahora con los de la Edad Dorada, en los aspectos que le parezcan más importantes?

•No soy un experto en el área de los comics, no estoy dibujando ahora, pero me parece que como dibujante puedo entenderlo: hay un énfasis en el dibujo por sobre la historia. Está muy desbalanceado. Nosotros nos concentrábamos en la historia y el dibujo era un complemento para resaltar la historia. Creo que la pasión está en leer una historia que tenga guión, suspenso, en lugar de violencia, acción y movimiento por el movimiento en sí mismo. Creo que había mejores historias antes.

•¿Este sistema del estrellato está beneficiando a artistas con muy poco talento en oposición al sistema injusto que frenaba a los grandes talentos de aquel entonces?

•Bueno, no teníamos los derechos que tienen ahora. Si los hubiésemos tenido, tal vez yo seguiría haciendo comics hoy, porque yo quería crear mi propio comic y hacer mis propias cosas, pero no me era posible en ese tiempo. Todo estaba controlado por las grandes distribuidoras y las grandes compañías. Era muy difícil empezar tu propia compañía, publicar tus revistas; ellos controlaban la distribución, evitaban que consiguieras papel. Ahora es más fácil para los artistas, todos reciben crédito; los guionistas, los dibujantes, los entintadores, los letristas, los coloristas, todos reciben lo que se merecen y creo que eso está muy bien. Nosotros no tuvimos eso.

•¿Puede contarnos a qué se está dedicando, sus proyectos...?

•Hace 25, 30 años que hago humor político con objetos que hablan "Still Life" [Naturaleza Muerta], hacía 6 cartoons por semana. Yo siempre quise ser humorista político, por eso dejé los comics. Me gusta la política y el humor me da la posibilidad de decir lo que quiero, sobre nuestro presidente o quien sea. Después de 17 años le cambié el nombre de Still Life a Life With Robinson [Vida con Robinson], porque ya no quería seguir dibujando sólo objetos...

Me voy a tomar un descanso para escribir un libro en los próximos años. En 1985 hice una historia de los comics de tiras diarias, un libro grande, y ahora el editor quiere hacer otro libro de la historia de todo el siglo XX, una historia del comic mundial, que va a ser un trabajo muy duro. Y sigo con mi sindicato [distribución de tiras y chistes en diarios y revistas, nada que ver con los gremios y los sindicatos que conocemos nosotros] que empecé en 1978, cuando en mis viajes por el mundo asistiendo a convenciones descubrí tantos excelentes artistas desconocidos para América, que busqué un modo de meter sus trabajos en mi país y así concebí mi sindicato, para expandir los trabajos por todo el mundo y ahora vendemos cartoons no sólo políticos sino de todo tipo en más de 50 países. Tenemos el archivo más grande del mundo de dibujos humorísticos y chistes gráficos.

Además, estoy trabajando con un museo... Tenemos el museo en el estado de New York hace 15, 17 años -el que peleó para que se abriera fue Mort Walker, el de Beetle Bailey- y a mí me invitaron a participar en la Junta Directiva de este hermoso museo cerca de Nueva York, en un viejo castillo. Pero a medida que crecimos, no tuvimos más espacio, entonces muchos estados nos invitaron a que nos mudemos, porque es una atracción para sus ciudades. Elegimos Boca Ratón, Florida, que nos da una propiedad y dos millones de dólares para que hagamos el museo. Una oferta que no pudimos rechazar. Yo sugerí que no sea un museo sólo de cartoons americanos sino de todo el mundo y eso lo hace único, porque los museos de cada país sólo tienen artistas de su país, en Japón, Bélgica... Así que este es el primer museo internacional y yo estoy recogiendo material y voy a incluir los mejores artistas de Argentina. Esta es mi primera visita y he visto muchísimos artistas talentosos que podrían ir a mi museo.

•Bueno, muchísimas gracias por su tiempo y mucha suerte.

•No, gracias a ustedes.

Una Comiquería sin

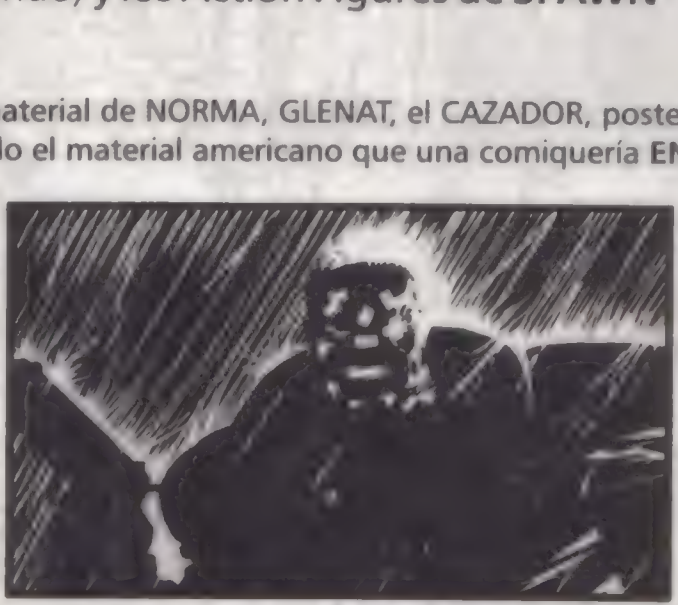
FICCION

es como *SIN CITY* sin los negros

NADA...

Porque tenemos la **distribución exclusiva** para negocio especializados de todo el material de **FORUM** (Marvel y Manga e español), **VID** (DC, Spawn y Simpsons), **DEKKO** (Action Figures d Marvel y todo BANDAI), **MAGIC** El Encuentro (el Card Game má popular del mundo) y los Action Figures de **SPAWN**

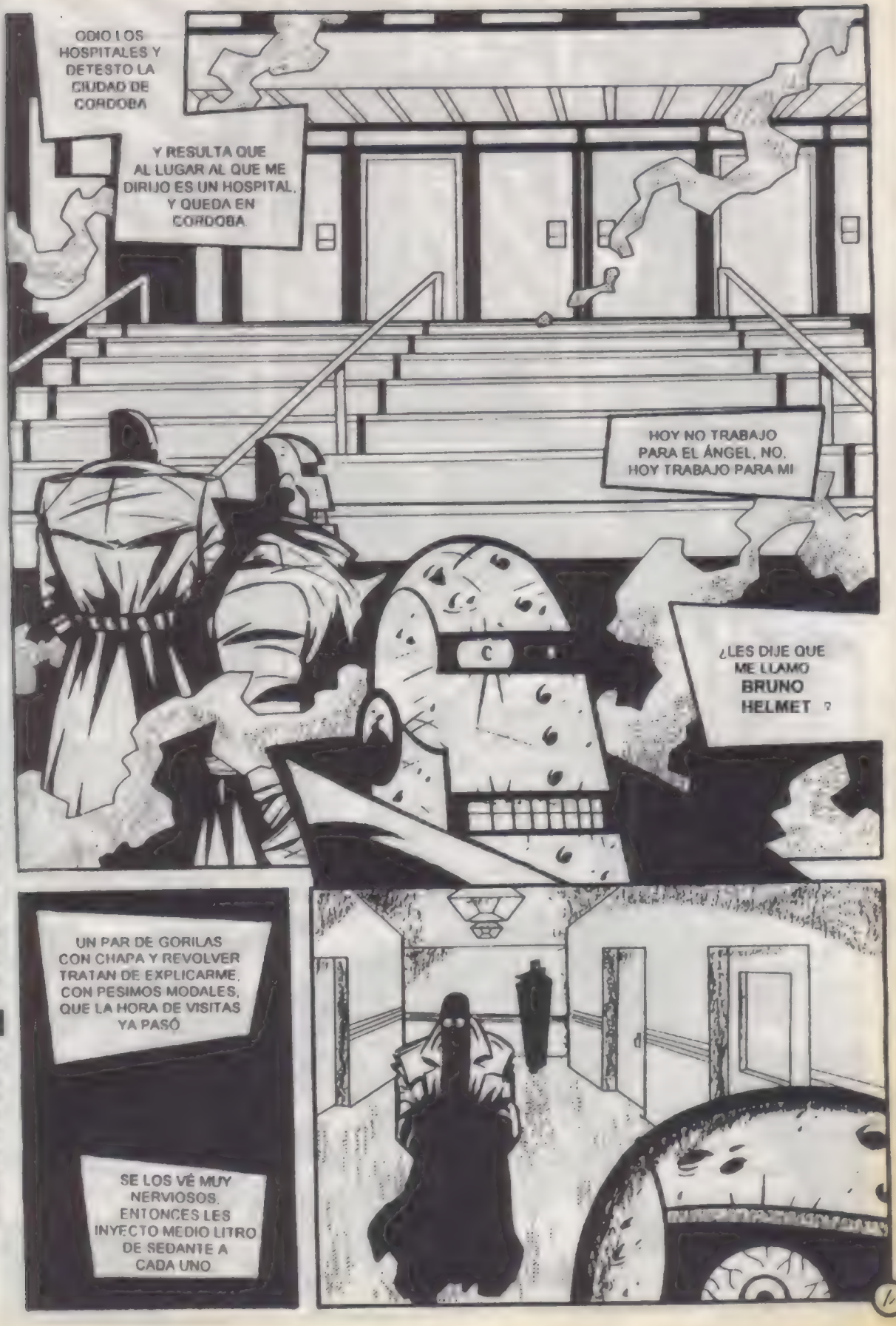
Además el material de NORMA, GLENAT, el CAZADOR, posters, figus, postales PVC's y todo el material americano que una comiquería **EN SERIO** necesita



vos elegis...

FICCION

Donato Alvarez 555 Cap. Fed.
Tel: 633-9082/83 Fax: 633-9081


ODIO LOS HOSPITALES Y DETESTO LA CIUDAD DE CORDOBA
Y RESULTA QUE AL LUGAR AL QUE ME DIRIJO ES UN HOSPITAL, Y QUEDA EN CORDOBA
HOY NO TRABAJO PARA EL ÁNGEL, NO. HOY TRABAJO PARA MI
¿LES DIJE QUE ME LLAMO BRUNO HELMET ?
UN PAR DE GORILAS CON CHAPA Y REVOLVER TRATAN DE EXPLICARME, CON PESIMOS MODALES, QUE LA HORA DE VISITAS YA PASÓ
SE LOS VÉ MUY NERVIOSOS, ENTONCES LES INYECTO MEDIO LITRO DE SEDANTE A CADA UNO

FRENTE A UN KIOSCO DEL BAJO
¡¡¡¡
¡Internado de urgencia!
el empresario
Roberto Helmet
SE ME DISPARÓ LA MEMORIA HACÍA AÑOS TANTOS AÑOS, QUE NO PENSABA EN ÉL.
¡Es internado de urgencia el empresario Roberto Helmet
QUE NO PENSABA EN ROBERTO HELMET, MI PADRE
1.

HOLA PAPÁ.
LO VEO CON MIS NUEVOS OJOS, ESOS QUE VEN EL VERDADERO ROSTRO DE LOS HOMBRES... ME ALEGRO DE NO HABER DESAYUNADO.
EL HIJO DE PUTA LLEVA AÑOS MUERTO
...DISFRAZADO COMO UN IDIOTA. PERO VINISTE, HUBIERA PREFERIDO QUE ¡VINIERA TU HERMANO!
AH, VINISTE A VERME.
PERO ALGO ES ALGO. VENÍ, SENTATE. RECORDEMOS LOS VIEJOS TIEMPOS

BUENO, RECORDEMOS
...RECORDEMOS LAS PALIZAS...
PAF-PAF!
...LOS PUÑETAZOS EN EL ESTOMAGO
PUM
AY!
NO,
NOOO!
¿...TE ACORDAS DE TODO ESO, NO ?
CRACK!
...LAS PATADAS EN EL PISO
PUMP
EL DOLOR
AAA
Y EL MIEDO QUE YO PADECÍA
ARRGH!
¿QUERÉS QUE RECORDEMOS AHORA LO QUE LE HACÍAS A MAMÁ ?

MIRÁ, HIJO, YO CREO QUE HAY QUE SABER PERDONAR, Y OLVIDAR. MIRAR HACIA ADELANTE, ¿SABES?
DE CHICO SIEMPRE PENSABA EN MATARTE. PERO ERA UN CHICO, ¿QUE PODÍA HACER?
DE ADOLESCENTE ERA UN CAGÓN.. ADEMAS, EN ESA EPOCA, EL ARMA LA EMPUÑABAS VOS
Y DE GRANDE ME DIJE QUE NO HABÍA SIDO TAN GRAVE. Y ME OLVIDÉ PERO HOY RECUPERÉ LA MEMORIA. Y EL ARMA LA TENGO YO
KA-CHINK--
PERO !!!¿Q-QUE QUE CARAJO VAS A HACER?!!!

CLIK
SLAM

LASTIMA QUE MI HERMANO NO VINO
TAMBIÉN TENÍA UNA BALA CON SU NOMBRE
BUENO, UN ULTIMO SALUDO A MI PADRE Y ME VOY
EN CASA EL ANGEL ME ESPERA CON NUEVOS NOMBRES EN LA LISTA DE LOS PECADORES
FIN

Pantallazos

por Mr.Master

POSTAS Y PROYECTOS

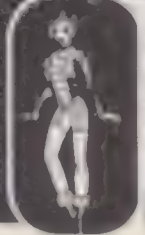
Will Smith, el morochito de los Men in Black, le puso un palito verde a Rob Liefeld y le compró los derechos para filmar unas cuantas películas basadas en sus "creaciones". La primera será The Mark, para los estudios Universal, que será protagonizada por Smith y escrita por el propio Rob. Ambos amiguitos y un tercero, James Lassiter, compartirán las tareas de producción. Otros grandes aportes de Liefeld a la cultura de nuestro siglo, Avengelyne y Badrock, tienen buenas posibilidades de ser llevados a la pantalla grande por New Line Cinema.

Terry Moore confirmó que su fabulosa Strangers in Paradise será convertida en una serie animada para HBO. La movida está a cargo de los equipos que participaron en las series de Spawn y Spicy City, pero Moore quedó como Productor Ejecutivo, para asegurarse de que se respete lo más posible el comic original. Otra para esperar ansiosos...

Grant Morrison está metido hasta las manos en la adaptación de su obra maestra, The Invisibles, que está haciendo la BBC. El escocés escribe guiones, supervisa la producción y hasta participa en el casting de esta serie que debutará, con suerte, para mediados de año.

James Cameron sigue cebado con Spider-Man. Ahora terminó un nuevo guión que dice funcionaría perfecto con Leonardo DiCaprio como Peter Parker. De todos modos, el principal escollo sigue siendo el bardo de los derechos fílmicos del personaje, empantanado aún más por los botonkis financieros de la Marvel. Es lo que hay...

Sobre fines de Enero se realizó una premiere de la película animada de Gen13, que recibió muy buenas críticas. La peli dura 90 minutos y tiene mucha onda Batman Adventures, fruto del laburo de Kevin Altieri. El elenco vocal es impresionante, con Alicia Witt como Fairchild, Flea (el bajista de los Red Hot Chili Peppers) como Grunge, Mark Hammil (Luke Sky-joker) como Threshold y John DeLancie (el magnífico Q de las series de Star Trek) como Lynch. Aparentemente, el guión sigue de cerca la primera miniserie de Lee, Choi, Campbell y familia, y muy pronto se anunciará una fecha de estreno.



DC SIEMPRE EN PUNTA

A la hora de concretar proyectos, la banca de la Warner es capaz de hacer milagros, con lo cual los personajes de DC nunca dejan de ser noticia cuando se trata de cine o televisión.

Para empezar livianito, se estrenó en Enero un comercial de American Express protagonizado por el célebre comediante Jerry Seinfeld y... Superman. El corto combina actores con dibujos animados y fue un sueño del pibe para Seinfeld, cuyo cebamiento por el Hombre de Acero es más que evidente en muchísimos capítulos de la serie que lleva su nombre, e incluso en su vida real. Seinfeld quien tuvo la idea para el aviso-llegó a pedir que dibujaran a Superman en el estilo de su dibujante favorito, el legendario Curt Swan. Increíble.

Y hablando de Superman, siguen las especulaciones con el casting de la película de Tim Burton. Ahora se nombra a Tim Allen como el más probable Brainiac, a Courtney Cox (Friends, Scream) como la candidata mas firme para Lois Lane y a Chris Rock (sí, un joven de raza negra) como el más cercano al rol de Jimmy Olsen. Si no se deciden pronto, la película se va a terminar estrenando para el 60º Aniversario, pero de la Muerte de Superman.

Y hablando de castings, la Warner anduvo buscando por todo Estados Unidos a una minita capaz de convertirse en la nueva... Wonder Woman. Se viene una nueva serie de TV protagonizada por la amazona, bajo la batuta de Deborah Joy Levine, productora y guionista de varias temporadas de Lois & Clark. La serie comienza con un telefilm que se empezó a rodar en Febrero y la idea es tenerla en pantalla para el próximo otoño yanki. Y hay chimentos a granel sobre una próxima peli de Batman. Todo indica que Schumacher se queda, pero con la condición de volver a las fuentes burtonianas del '89; George Clooney está más afuera que adentro, porque las dos películas que protagonizó después de Batman & Robin también fueron un fracaso; Robin desaparece, pero Batgirl se queda; está casi confirmado el Scarecrow, con Jeff Goldblum bajo la máscara; también va aparecer Harley Quinn, aquí como hija del Joker, pero como Madonna pedía mucha guita es probable que le den el papel a Meg Ryan (guau!); también se habla de un flashback a la niñez de Harley, en el que Jack Nicholson volvería a interpretar al Joker y -lo más importante- nadie siquiera menciona la posibilidad de estrenar esta nueva secuela antes del 2000.

Pero guarda! La que sí es factible para el '99 es... la película del Dark Knight! Han vuelto a circular con fuerza los rumores que hablan de un festejo del 60º Aniversario de Batman con una adaptación del clásico de Frank Miller, con Jack Nicholson como el Joker y Clint Eastwood como el bati-oreja. De una forma u otra, todo indica que Nicholson se volverá a tener de verde y eso solo ya es motivo de un verdadero cebamiento infinito. A bailar con el [illegible] la [illegible]

COMICS

LOS COMICS DE FIN DE SIGLO

Vértigo

Marvel

Image

Manga

Material Europeo

Material X

Envíos al interior

Publicaciones en simultáneo con los países de origen

Reservas telefónicas

Videos de anime

Camelot

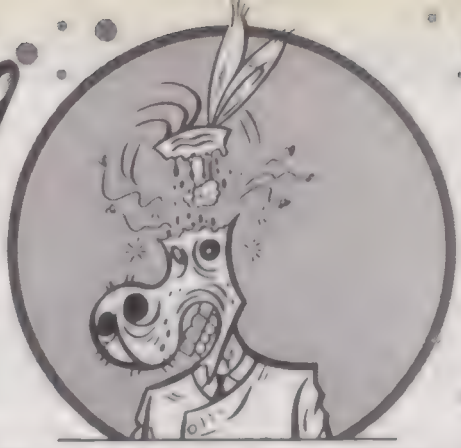
CINE & COMICS

Av. Corrientes 1388 (esq. Uruguay) • (1043) Buenos Aires • Tel.: 374-6152

Abierto de lunes a sábado de9:00 a 23:00 hs; domingos, de 14:00 a 23:00 hs

La Verdulería

del Dr Müle y Cía.



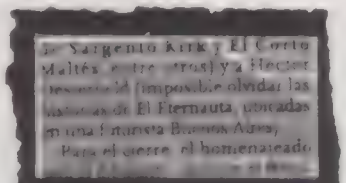
Las olas y el viento, sucundún sucundún, el frío del mar, shalalala-lá... pero qué mar ni qué olas, si me comí todo el verano en esta ciudad de mierda, torturándome con castigos tan ignominiosos como Verano del '98, Insólito TV, CNL, Milady y -como si esto fuera poco- la horrorosa película de Spawn. En fin, yerba mala nunca muere y acá estoy de nuevo con los ya legendarios

DATOS DEL INDECAP

Días por año que Wolverine pasa atado en calabozos o en laboratorios genéticos	20
Porcentaje de películas basadas en personajes del comic que respetan fielmente el concepto original	2,3 %
Cantidad de veces por década que los New Titans "cambian para siempre"	4
Porcentaje de cigarros que Nick Fury no logra terminar porque justo viene un ataque terrorista.	50 %
Promedio de bollos publicados mensualmente por Dark Horse	28
Sin contar las reediciones de manga y material europeo y las licencias tipo Star Wars, Aliens, etc.	0
Porcentaje de action figures de Satánica, Lady Death, Witchblade y Shi que irán a la repisita del baño y no a la del dormitorio	77,4%
Errores de anatomía promedio en una página de Howard Porter	3,8
Gramos de cocaína y marihuana por cápita que consumen Fleco y Male cuando no los vigilan ni Arácz ni Miroli	35,3
Testigos encubiertos que afirman que el que les vende la droga es Dibu	17
Décadas durante las cuales Neil Gaiman puede seguir robando con el éxito de Sandman sin saturar	2
Lo mismo, pero con Frank Miller y Sin City	1,6
Lo mismo, pero con Akira Toriyama y Dragon Ball	1,4
Lo mismo, pero con Alex Ross y Kingdom Come	1,1
Lo mismo, pero con Lucas y Cazador	0,001
Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

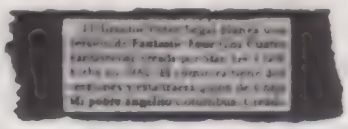
Empezamos con una joya del terror, publicada en Clarín el 27 de Diciembre. Miren esto:



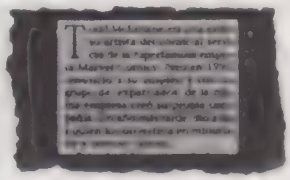
El Sargento Kirk y El Corto Maltés contra [illegible] y ya Hector [illegible] imposible olvidar las historias de El Eternauta, ubicadas en una [illegible] marista Buenos Aires.
Para el cierre, el homenajeado

¿Queeeé? ¿El Eternauta transcurre en una Buenos Aires futurista?!? ¿Qué leíste, animal?!? ¿Bárbara? ¿O fuiste a ver Starship Troopers? El Eternauta transcurre en la Buenos Aires de 1957-1959, es decir, el presente al momento en que se publicó. ¿Todavía hace falta aclarar cosas tan obvias? Parece mentira, viejo...

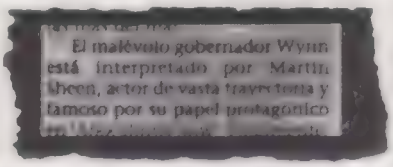
Y sigo con Clarín, donde el 23 de Enero se publicó una nota larguísima sobre adaptaciones al cine de personajes del comic (de esas que después no se hacen nunca, o que se hacen, pero recagándose en los comics) con mucha data y un sólo moquito, a saber:



Y, no. A los Fantastic Four los crearon Lee y Kirby, pero en 1961. No es un error muy grave, pero como el resto de la nota está bien, no podía dejar de escracharlo, no?
Y como era lógico suponer, el estreno de la película de Spuaj dio de comer a una horda de verduleros que salieron a mandar fruta acerca de la creación de Todd "la levanto con pala" McFarlane. La Prensa lideró el ranking de la gilada con estas perlas del 28 de Enero:
Le seguimos piflando a los años: Mac se rajó de Marvel en el '91 (no en el '92) y creó a Spuaj en el '92 (no en el '93). ¿Se entendió? Hay más barrabasadas para este boletín:



¿Gobernador?!? ¿Gobernador de qué?!? Wynn es un directivo de una agencia de inteligencia paramilitar onda la CIA, pero no es gobernador de nada! Aunque demostró ser lo suficientemente corrupto para aspirar a algún carguito en la cana bonaerense o en la legislatura provincial... En fin... Malebolgia, vaya calentándole una piecita al anónimo autor de esta bazofia.



El malévolo gobernador Wynn está interpretado por Martin Sheen, actor de vasta trayectoria y famoso por su papel protagónico

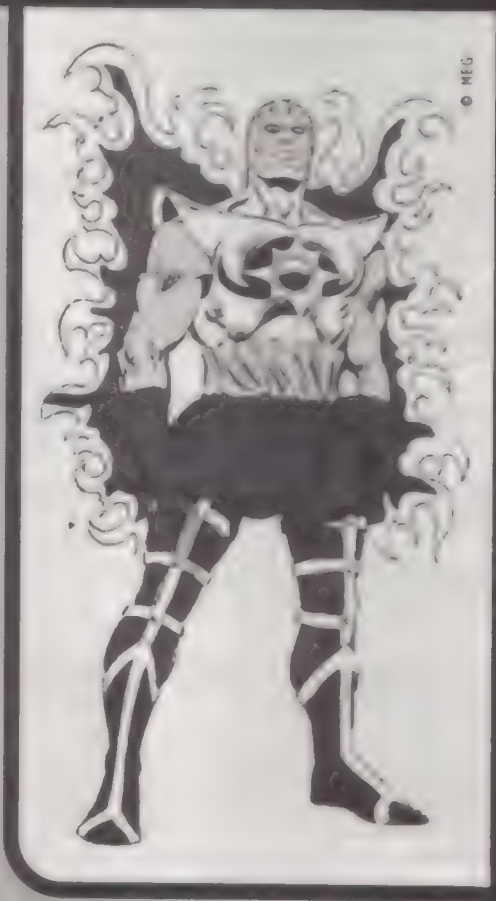
BOTTOM TEN

Aquí están, ustes son, los más chotos del montón! Vos los escrachaste y acá los tenés: los diez peores personajes, a criterio de todos los descerebrados que -a falta de algo mejor para hacer- me mandan sus votos a la redacción de esta fétida revistucha. Estas son las posiciones hasta hoy:

1. Robin
2. Wolverine
3. Azrael
4. Ghost Rider
5. VR Troopers
6. Jubilee
7. Superman
8. Cazador
9. Spider-Man
10. POWER RANGERS!!!

AIR WALKER

Nombre Real: Gabriel Lan.
Primera Aparición: En forma robótica: Fantastic Four n.123 (1972).
Creadores: Roy Thomas y John Buscema.
En forma verdadera: Thor n.306 (1981).



HISTORIA: La historia de Air-Walker comienza en la forma de Gabriel Lan, el más famoso y condecorado capitán del imperio Xandariano. Ya un veterano de guerra y cansado de la sangre derramada en nombre del imperio, Lan decide tomar el mando de una pequeña y olvidada nave de exploración: el Way-Opener. Con una tripulación formada por perdedores y en un puesto que nadie aceptaría, el héroe Xandariano se lanzó a investigar el espacio que tanto amaba. Fue durante uno de sus viajes que Lan se acercó a nuestro sistema solar, donde se encontró con la colosal nave esférica del poderoso Galactus, quien había conocido por primera vez la derrota en la Tierra, a manos de los Fantastic Four y su heraldo, el Silver Surfer, lo había abandonado. Débil por su eterno hambre de planetas, Galactus ofreció a Gabriel Lan convertirse en su segundo heraldo, prometiéndole el poder de viajar por todo el universo y explorar sus secretos.

El capitán xandariano, maravillado ante la perspectiva de ir a lugares donde nadie había ido jamás, aceptó la oferta del Gran Devorador y fue convertido en el segundo de sus heraldos (y tal vez el más débil): Air-Walker. Air-Walker sirvió fielmente a Galactus durante varios años buscándole mundos para devorar y fue el único heraldo que desarolló una relación de amistad con su amo.

Aún así, la suerte no le duraría mucho a Gabriel Lan pues, cierto día, cuando este volvía de su reconocimiento habitual de mundos, encontró una flota de guerra formada por seres denominados Ovoides a punto de atacar a su amo. Valerosamente Air-Walker atacó a la poderosa armada y dio su vida para que Galactus, que se hallaba muy débil, pudiese escapar. Pero Gabriel Lan no permanecería mucho tiempo muerto, pues Galactus construiría una réplica robótica de su cuerpo donde residiría la esencia de su difunto heraldo, y así Air-Walker vivió de nuevo. Pero el mero circuiterío no podía reemplazar la pasión que tenía Gabriel por el espacio y que tanto le gustaba a Galactus, por lo que este decidió deshacerse del androide enviándolo a la Tierra, a buscar a su anterior heraldo, el Silver Surfer, lo cual trajo una pelea entre los dos seres cósmicos y la destrucción del robot.

Frustrado en sus deseos, Galactus conseguiría un nuevo heraldo: Firelord (un antiguo amigo y admirador del Capitán Lan), y abandonó los restos de Air-Walker en la Tierra.

Pero el robot-heraldo no descansaría aún y sus restos mecánicos serían reactivados en el futuro varias veces, hasta ser totalmente destruídos por Thor. Así, el cuerpo del antiguo Capitán Lan sería sepultado en un asteroide del sistema Tranta, cerca de Xandar, junto a una llama cósmica siempre ardiente.

En cuanto al poder, Air-Walker se hallaba inbuído en con la misma energía cósmica que Galactus otorga a todos sus heraldos. Mediante ella Gabriel Lan podía dominar todo tipo de energías (calor, electricidad, magnetismo, etc.), re-arreglar moléculas a su antojo y viajar por el espacio a velocidades mayores a la de la luz. Su fuerza y resistencia también estaban aumentadas a medidas sobrehumanas. En su forma robótica, el heraldo posee los mismos poderes, más el agregado de un medidor de autorreparación que le permite "sanar" sus circuitos **aún desde la nada, haciéndolo virtualmente indestructible.** (Juan Manuel García Carral)

EXTRA-DATA

Extrañamente, Air-Walker no forma parte del elenco que acompaña al Silver Surfer en su actual serie animada. Los restos del robot-clon de Air-Walker siguen apareciendo de tanto en tanto en distintos comics de Marvel en diversas formas tecnológicas que no retienen en lo más mínimo la conciencia de Gabriel Lan.

STAR WARS

POR LISANDRO BERENGUER GRASSI

LOS MALOS: ULIC QEL-DROMA

La historia de Ulic-Qel-Droma es la historia de la altura y la caída, de la promesa y el desengaño. El joven Ulic comenzó a entrenarse junto con su hermano menor, Cay, en el planeta Arkadia, junto al maestro Arca Jeth y a su otro estudiante, el Twi'lek Tott Doneeta. El mayor de los Qel-Droma mostró enseguida que tenía una habilidad especial con el sable de luz, que dominó con rapidez. Sin embargo, su actitud arrogante hacía que muchos se alejaran de él. A pesar de todo, Cay y Tott sabían de la vocación de Ulic y de su compromiso con el Lado Brillante de la Fuerza.

Las cosas fueron más o menos tranquilas hasta que al maestro Arca se le ocurrió poner a prueba a sus estudiantes enviándolos a Onderon, un planeta sometido a una espantosa guerra civil desde hacía cientos de años.

Una vez allí, Ulic y sus acompañantes descubrieron que los que al principio parecían los buenos eran en realidad adeptos al Lado Oscuro, reunidos en la ciudad de Iziz. Una batalla surgió, con los Caballeros Jedi del lado de los Guerreros de las Bestias contra los habitantes de la metrópolis, y fue ganada por estos. Cuando Arca Jeth quiso averiguar cuál era el origen del poder Oscuro de la zona, se topó con la cripta de Freedon Nadd, abierta por la malvada reina de Iziz, Amanoa.

Los seguidores de Nadd hicieron que la paz obtenida no durara demasiado, al iniciar lo que luego se conocería como los levantamientos de Freedon Nadd. Durante el conflicto se supo que el espíritu de este se hallaba aún en Onderon gracias a su magia Sith. Cuando Ulic confrontó a la forma astral de Nadd, éste profetizó que la batalla que los Jedi consideraban ganada había sido en realidad perdida. Sus palabras se harían realidad años más tarde.

Qel-Droma se quedó en Onderon ayudando a la población a establecer la paz. Durante este período estableció una íntima relación con la también Jedi Nomi Sunrider, pero ambos debieron partir cuando en el centro de los Caballeros en Ossus los Jedi se reunieron para decidir qué harían con la nueva amenaza que había surgido en el sistema Teta, la secta Krath. En el camino de vuelta el joven Jedi encontró un talismán que le permitía ponerse en contacto con el espíritu de Nadd, que volvía a profetizar: Qel-Droma sería un gran Señor de Sith, pero habría otro más grande aún. Ulic no hizo caso puesto que suponía que Freedon Nadd lo estaba tentando, y siguió su camino.

Sunrider y Qel-Droma fueron nombrados líderes de la flota de la República en un ataque que resultó desastroso. De vuelta en una reunión de los Caballeros Jedi, Qel-Droma sostuvo que un sólo hombre podría derrotar a los Krath si se infiltraba y aprendía sus secretos y que una guerra abierta causaría millones de muertes. Antes de que se pudiera alcanzar una decisión los sectarios, comandados por Aleema y Satal Keto, atacaron. En el combate el maestro Arca murió en brazos de su alumno, que juró vengarse. A pesar de las advertencias de otros Jedi, Ulic decidió colarse entre los Krath. El Jedi entró en la secta y fue inyectado con un veneno letal para asegurar su lealtad. Para probarla, Satal capturó a Nomi y ordenó a Ulic que la matara. Este no pudo y fue muerto por un enfurecido Qel-Droma, que había finalmente sucumbido al Lado Oscuro. Nomi, Cay y Tott escaparon del planeta, pero volvieron para intentar traer de vuelta a Ulic, que se negó y atacó a la mujer con rayos de energía oscura.

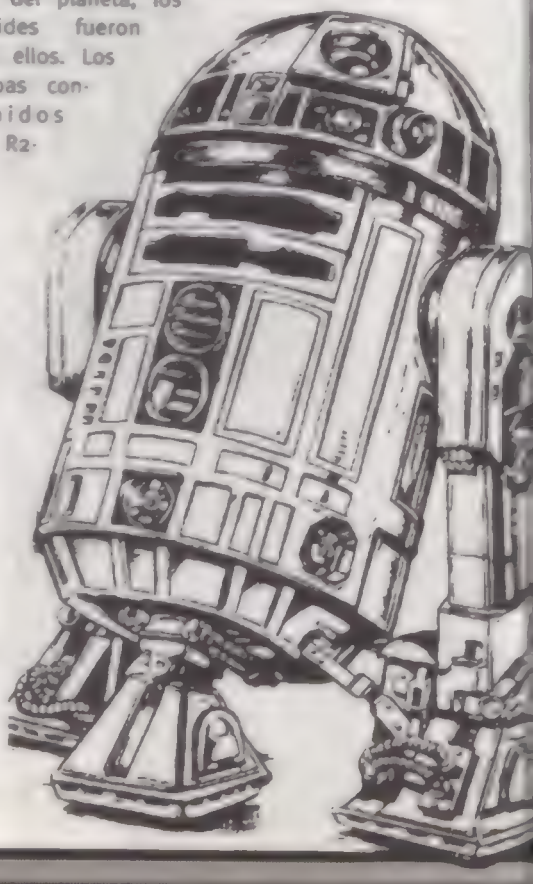
Cuando los Jedi se marchaban, Aleema y Qel-Droma fueron confrontados por Exar Kun. Ulic y Kun combatieron, pero sus amuletos comenzaron a brillar y el espíritu de un antiguo Señor Sith los nombró Aprendiz y Señor Oscuro respectivamente. Los contendientes decidieron dejar de pelear y trabajar juntos. Durante años no se supo nada de ellos, hasta que Qel-Droma reapareció al mando de su propia facción de guerreros Krath en una terrible ofensiva combinada con Aleema y Exar Kun que baño a la Galaxia en sangre en la llamada Guerra de Sith. Kun y sus comandantes asestaron terribles golpes a la República, pero finalmente el Lado Oscuro se consumió desde dentro: Ulic Qel-Droma traicionó a su señor, Exar Kun, y reveló el lugar de su cuartel general, terminando así con el conflicto.

LOS BUENOS: R2 - D2 Y C-3PO

De los héoes de la Alianza Rebelde, quizá esta pareja sea la más extraña: en efecto, no son seres "vivos" en el sentido estricto de la palabra, pero han hecho por la libertad de la Galaxia mucho más que millones de otras formas de vida. Trespeó fue activado 112 años antes de que se encontrara con las personas con las que después viviría aventuras y se haría famoso. A pesar de ser un robot especializado en protocolo y comunicación (maneja más de seis millones de lenguajes), C-3PO ha desempeñado diversas funciones a lo largo de su extensa carrera: programador, camarero, mayordomo, niñera preescolar y hasta deidad. Este quejoso droide está siempre acompañado de otro, mucho más bajo y sin forma humanoide, R2-D2, fabricado para ser utilizado en tareas relacionadas con la astromecánica. Erredós habla su propio lenguaje binario, imposible (o casi) de entender para las razas sapientes. Este handicap no es obstáculo para que el chaparro droide se exprese a veces de forma muy elocuente utilizando una catarata de silbidos y bips electrónicos.

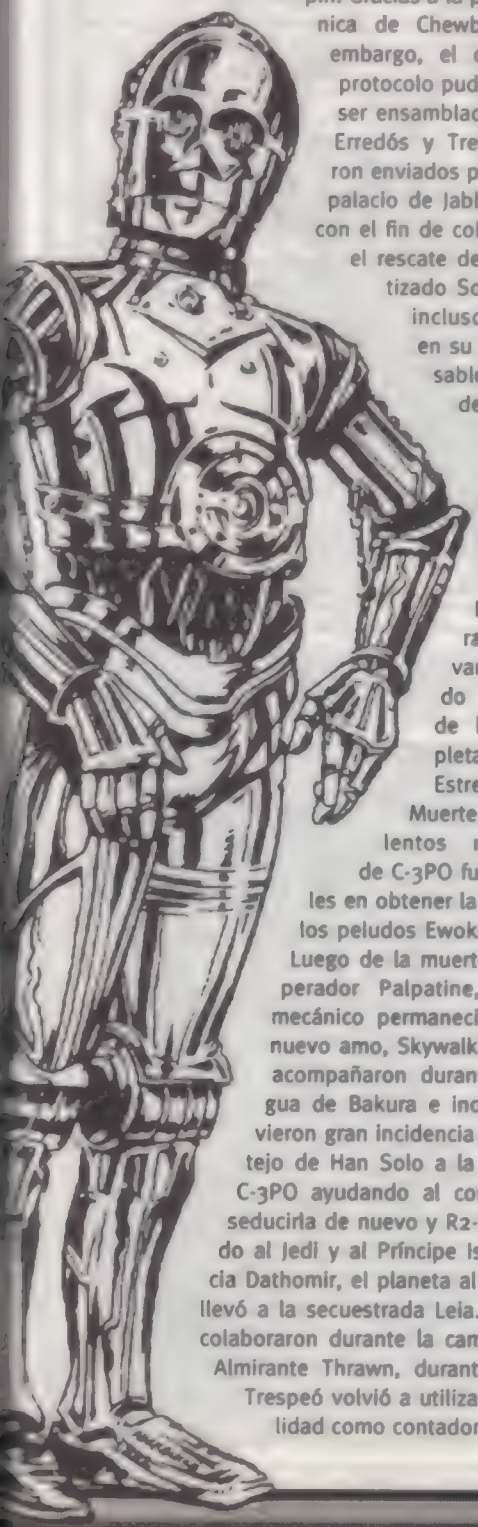
C-3PO y R2-D2 han recorrido todo el espacio conocido acompañando a sus amos. A lo largo de su vida útil no han sido sometidos a las limpiezas de memoria que se les suelen hacer a los droides, por lo que su comportamiento es extraño para algunos. El primer poseedor de los robots que se registra fue un tal Thall Joben, que los encontró luego de que los abandonara el contrabandista que los poseía por aquella época. Joben se dedicaba a pilotear naves de carrera. Durante su estadía con el piloto los droides tuvieron el primero de sus varios encuentros con Bobba Fett. Su próximo trabajo los encontró sirviendo bebidas en la taberna de un pueblo minero. Años (y varios amos) después, Trespeó y Erredós llegarían a servir a la Casa Real de Alderaan. Pero el robot dorado cometió un error que casi le cuesta la desactivación: confundir al Señor Oscuro de Sith, Darth Vader, con un droide. En castigo fue enviado a servir en las escuelas preescolares del planeta. Un año después, junto con R2-D2, fue reasignado para trabajar con el entonces joven piloto Wedge Antilles, que los llevó a bordo de su nave, el Tantive IV. Su tarea era atender a las necesidades de un pasajero oculto: la mismísima Leia Organa de Alderaan, que a la sazón se hallaba en una misión de espionaje intentando robar los planos de la Estrella de la Muerte. Cuando el Tantive fue capturado, la Princesa ocultó la información sobre el arma imperial dentro de Erredós, y ordenó al droide buscar al general Obi-Wan Kenobi. Luego los hizo eyectarse de la nave.

Los robots aterrizaron en medio de Tattoine, el planeta desértico, sin ninguna clase de camino a la vista. En una de sus tradicionales peleas, Trespeó y Erredós se separaron, sólo para ser capturados por los mercaderes jawas que los venderían a su dueño definitivo, el joven granjero de humedad Luke Skywalker. Cuando éste encontró a Kenobi y el anciano decidió escapar del planeta, los droides fueron con ellos. Los mapas contenidos en R2-



D2 permitieron a la entonces naciente Alianza Rebelde encontrar un punto débil en la estructura de la Estrella de la Muerte y destruirla. El robot astromecánico inclusive acompañó a Skywalker en su Ala-X, mientras el droide de protocolo esperaba nervioso en la sala de mando Rebelde.

C-3PO fue desmembrado y casi arrojado a las tolvas durante la desgraciada estadía de los héroes de Yavin en la Ciudad Flotante de Bespin. Gracias a la pericia técnica de Chewbacca, sin embargo, el droide de protocolo pudo volver a ser ensamblado.



Erredós y Trespeó fueron enviados por Luke al palacio de Jabba el Hutt con el fin de colaborar en el rescate del carbonitizado Solo. R2-D2 incluso ocultó en su interior el sable de luz del Caballero Jedi. Durante el asalto a la luna de Endor para desactivar el escudo protector de la incompleta segunda Estrella de la Muerte, los talentos narrativos de C-3PO fueron vitales en obtener la ayuda de los peludos Ewoks.

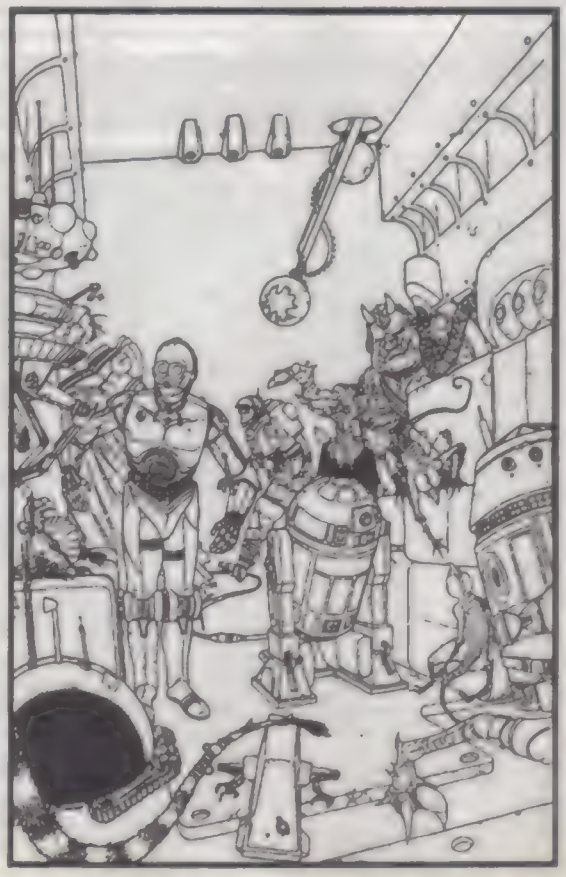
Luego de la muerte del Emperador Palpatine, el dúo mecánico permaneció con su nuevo amo, Skywalker. Así, lo acompañaron durante la tregua de Bakura e inclusive tuvieron gran incidencia en el cortejo de Han Solo a la Princesa: C-3PO ayudando al corelliano a seducirla de nuevo y R2-D2 guiando al Jedi y al Príncipe Isolder hacia Dathomir, el planeta al que Solo llevó a la secuestrada Leia. También colaboraron durante la campaña del Almirante Thrawn, durante la cual Trespeó volvió a utilizar su habilidad como contador de historias para reclutar a los Noghri, los comandos especiales del Imperio.

Cuando el clon del Emperador apareció y Luke Skywalker se pasó al Lado Oscuro de la Fuerza, R2-D2 siguió fiel a su amo. Los técnicos imperiales toquetearon la memoria del pequeño droide, pero luego se descubrió que lo que habían hecho había sido introducir los códigos de control de los Destructores de Mundos.

En el momento en que Luke comenzó su búsqueda de candidatos para establecer su academia Jedi, los droides se alegraron de poder ayudarlo, y seleccionaron una larga lista de posibles seres con control de la Fuerza, utilizando para ello los grandes bancos de datos disponibles en Coruscant. Erredós luego acompañó a Skywalker en su viaje, mientra que Trespeó quedaba encargado de cuidar a los dos gemelos hijos de Leia y Han.

Luego de participar de la aventura a borde de la nave automótica "El ojo de Palpatine", que tenía como misión destruir a los hijos de los Jedi, C-3PO y R2-D2 ayudaron a rescatar a Jaina y Jacen de las manos del adepto del Lado Oscuro, Hethrir. Este renegado quería entrenarlos para hacer de ellos sus sucesores.

Erredós finalmente se estableció en la Academia de Yavin 4 ayudando a Luke con sus estudiantes, donde era visitado con frecuencia por su compañero Trespeó, y en donde recordaban las extrañas y excitantes (para R2-D2) y temerarias (para C-3PO) aventuras que vivieron juntos.



LOS NEUTROS: TALON KARRDE

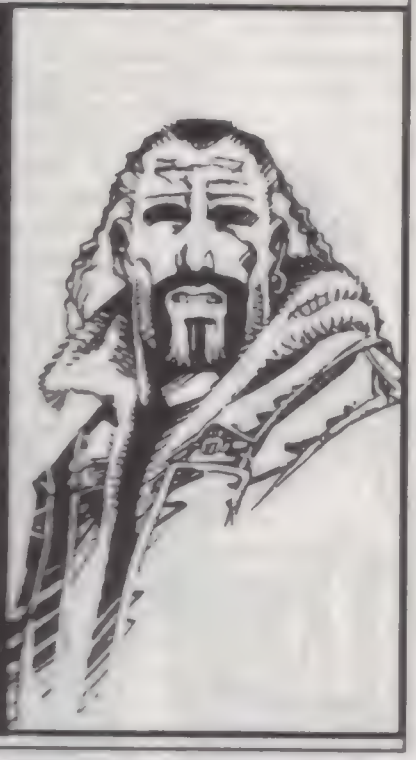
En una Galaxia llena de ambiguedades, un hombre de negocios tiene que comerciar con quien quiera comerciar con el y no involucrarse. Esta era la máxima de Talon Karrde, el mayor contrabandista que surgiera después de la muerte de Jabba el Hutt. De unos cuarenta años, pelo corto y mostacho oscuro, Karrde siempre hizo gala de un bajo perfil que lo ayudó a consolidar su posición en el mundo de la ilegalidad. Pero había límites que no se permitía cruzar, como el secuestro y el esclavismo.

Desde su base en el planeta Myrkr, Karrde era capaz de conseguir cualquier cosa que alguien estuviera dispuesto a pagar, fuera esta información o mercancía. Su organización contaba con varios y talentosos miembros, entre los cuales destacaba Mara Jade, una hermosa mujer con un enigmático pasado que el contrabandista logró desentrañar.

Cuando el Gran Almirante Thrawn se presentó en Myrkr para [illegible] ysalamiri, los lagartos anti-Fuerza, Karrde colaboró sin problemas. Sin embargo, pronto su posición empeoraría de manera drástica cuando Luke Skywalker escapó luego de que el contrabandista lo mantuviera presa para entregarlo al imperial. Forzado a abandonar su base para [illegible] con Thrawn, Karrde comenzó a ver que su envolvimiento con la Nueva República crecía.

Con una recompensa sobre su cabeza (cortesía del Gran Almirante Thrawn), Karrde quiso ayudar a las autoridades de la República a [illegible] la famosa flota perdida Fuerza Oscura, pero Thrawn se le [illegible]. Karrde decidió entonces promover el apoyo masivo de los contrabandistas a la Nueva República y este acuerdo generó luego la [illegible] de Contrabandistas.

Cuando Karrde decidió retirarse, sus funciones recayeron en Mara Jade y sólo ella volvió a tener noticias del líder del contrabando escapando. Del resto, Talon Karrde se esfumó como si nunca hubiese existido.



LAS RAZAS: LOS GAMORRANOS

Gamorr es un paraíso, un planeta bello y con gran cantidad de [illegible] naturales, que sería mucho más visitado si no fuera por su [illegible] habitante, los guerreros gamorranos, en perpetuo combate [illegible] otros o contra cualquiera que se ponga en su camino.

La sociedad gamorrana basa su cultura en la guerra: desde pequeños estos humanoides con características porcinas se entrenan en el manejo de armas como hachas, garrotes y todo tipo de implementos de lucha cuerpo a cuerpo. Las armas a distancia, como los blasters, se consideran cobardía. En una extraña paradoja para una sociedad [illegible] guinaria, no son los machos los dominantes sino las hembras, [illegible] nas del honor de la casa y el clan. Las hembras organizan las [illegible] gamorreanas e indican a los machos contra quien luchar. [illegible] decir que son mucho más inteligentes que sus contrapartes [illegible] nas, aunque no mas atractivas o limpias.

Cuando los gamorranos fueron "descubiertos" por la civilización [illegible] ca, muchos decidieron que servirían muy bien como esclavos [illegible] temperamento sanguinario y la baja inteligencia de estos seres [illegible] que se prefirieran utilizarlos como gladiadores, policías y guardas. La guardia personal del propio Jabba el Hutt estaba compuesta [illegible] ve gamorranos. La oportunidad de combatir contra muchas [illegible] ferentes encantó a los habitantes de Gamorr, que comenzaron a [illegible] cirse por la Galaxia.

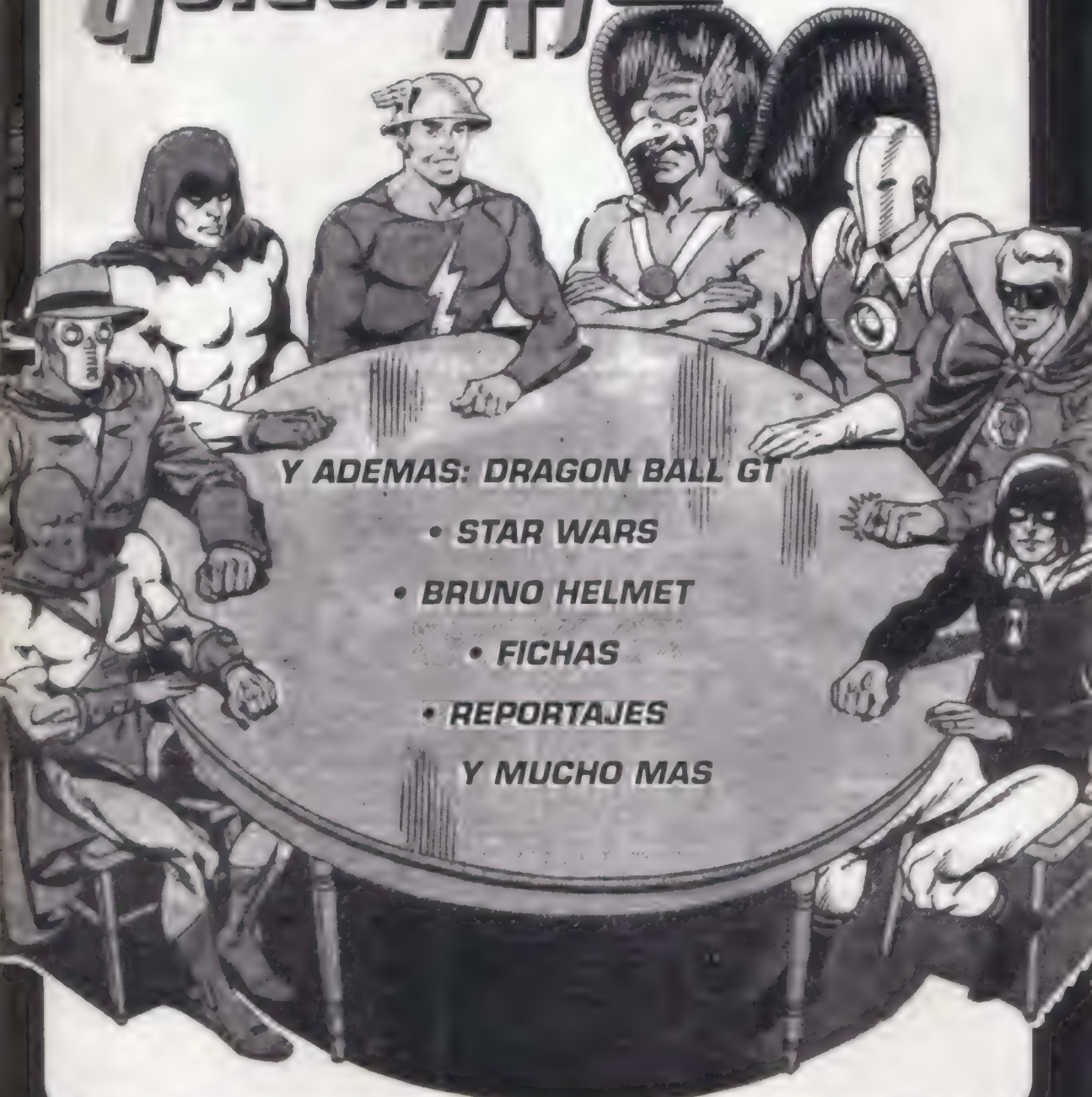
La configuración física de la garganta gamorrana hace que les [illegible] casi o imposible pronunciar las palabras de cualquier otro lenguaje [illegible] no sea el propio, lo que aumenta la sensación de encontrarse frente a criaturas no muy brillantes. Esto, sumado al desprecio que sienten por los blasters en general y al odio racial que exhiben contra los [illegible] los que se diviertan desarmando), impide a los gamorreanos [illegible] za con peso propio dentro de los acontecimientos galácticos.

• BRUNO HELMET • AVENGERS • CORTO MALTES •

CUMPLIMOS 4 AÑOS!

HACE 60 AÑOS NACIERON LOS SUPERHEROES Y COMIQUEANDO TE INVITA A DESCUBRIR LA

Golden Age



Y ADEMAS: DRAGON BALL GT

- STAR WARS
- BRUNO HELMET
- FICHAS
- REPORTAJES

Y MUCHO MAS

COMIQUEANDO Nº33 • BUSCALA EN MAYO

índice

SECCIONES

13 HUMBERTO POLLO demuestra que la tiene clara y yema, porque Dani the O pone huevo como el mejor.

14 FICHA: Professur Zoom, por Diego Accorsi.

15 EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS. Otro mutante maligno, Gustavo Sala, se despacha con su sarta de sarcasmos y sus atroces atropellos.

16 MESA REDONDA: Ocho miembros del staff y un fan invitado, frente a frente y con nueve publicaciones de por medio. Indispensable.

29 FICHA: Corto Maltés, por Andrés Accorsi.

30 LOS RESCATADORES cruzan la Cortina de Hierro para encontrar en la intimidad a Oktobriana, la despampanante heroína soviética.

31 AKHORSI ASYLUM. Los dementes peligrosos que leen esta revista se pasan cartitas de celda a celda. Aquí están todas ellas, con dibujos y clasificados de yapa.

37 ANARKOMIX. La Fiambrería, el Ilustre, el Oráculo y más data en el final de los tiempos.

NOTAS

5 DRAGON BALL Z. Todo lo que necesitás saber sobre la mega-exitosa secuela de Dragon Ball, en el primero de dos informes preparados por Dani Acosta y Mariela Carril. Palo y palo!

10 HACHA, EL FIN DE UNA ERA. La revista Hacha cerró sus puertas y Quique Alcatena nos cuenta qué pasó y por qué.

21 AVENGERS ASSEMBLE! El multiestelar grupo marveliano cumple 35 años y Andrés, el Dr.Sax y Juanma García Carral repasan la historia de esta pieza clave del Universo Marvel, que hoy vuelve a acariciar la gloria.

STAFF

Dirección: Andrés Accorsi.

Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela/ UKI

Invitados Especiales: Mariela Carril, Gabriel Pitaluga.

Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando Gonzalez.

Redacción: Marcelo Iglesias.

Portada BATMAN: Ilustración de Fernando Calvi. Todos los personajes son © DC Comics.

Portada DRAGON BALL Z: Ilustración de Akira Toriyama/ Todos los personajes son © Bird Studio / Shueisha / Toei Animation.

Especialistas a tu Servicio

Grupo

Administración:
Bolivar 355 1o.C
(1066) Capital Federal
Tel./Fax 331-3222

Distribuidor exclusivo de:
Ludotecnia Editorial
La Factoría - M + D Ediciones
Cronópolis Ediciones

Capital Federal

Gil Galad
Rivadavia 5283
Galeria Caribe
Locales 38 y 39
TEL. 902-3853
Venta mayorista y minorista a todo el país

Atmósfera Cero
Salguero 679
TEL. 867-1191

Juegos de Rol
Dados
Juegos de Cartas
Juegos de Estrategia

Rosario

PURO COMIC
Balcarce 1428
TEL. (041)47-0596

San Martin 843
Galería Calle del Sol
Local17

Venta mayorista y minorista para la Pcia. de Santa Fe

Warhammer
Figuras
Pinturas y Pinceles

Córdoba

Librería L&R
Olmos 87
TEL. (051)23-6494

L&R Comics
9 de Julio 150
Gal. Paseo del Sol L. 14

Venta mayorista y minorista para la pcia. de Córdoba

Comics y Revistas Americanas

Bahía Blanca

Crash Comics
Soler e Yrigoyen
Paseo de compras
El Castillo L. 9

Venta mayorista y minorista
Zona Sur

DRAGON BALL Z

TITANES EN LA GALAXIA

(primera parte) por Estudio Nuez/ Mariela Carril

TRAS EL EXITO INFERNAL DE DRAGON BALL, TORIYAMA VUELVE A LA CARGA CON NUEVAS AVENTURAS EN LAS QUE LA COMEDIA RETROCEDE EN FAVOR DE LA ACCION Y DONDE LA VIOLENCIA SE HACE MAS TERRIBLE QUE NUNCA. LOS CHICOS YA SON GRANDES Y LA MUERTE Y LA DESTRUCCION SON COSAS DE TODOS LOS DIAS.

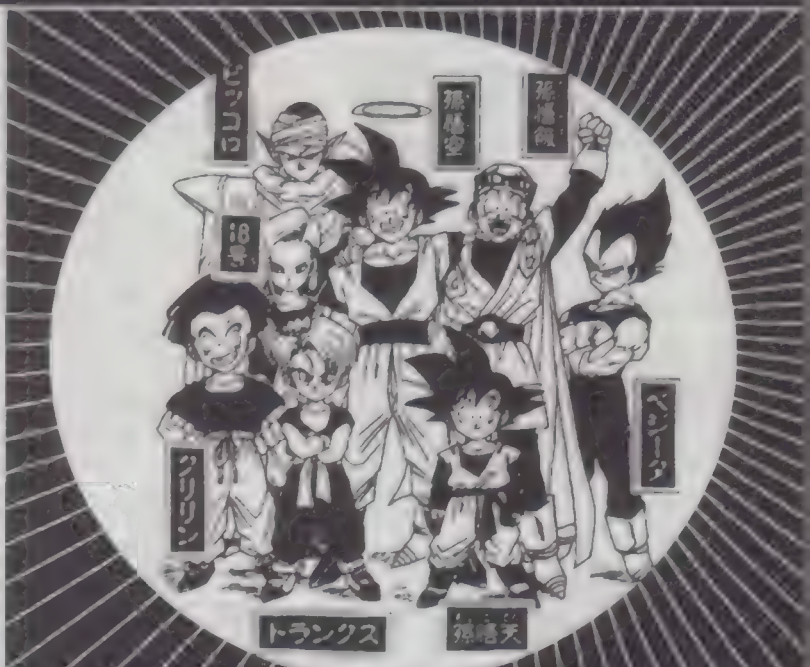
EL MANGA

Escrito y dibujado por Akira Toriyama, el manga salió editado en los países de [illegible] con el título de Dragon [illegible] que seguir. La 3ª que la emisión en el animé para descubrir las nuevas aventuras de los personajes. La historia en Goku, adulto en compañía [illegible] en 33 tomos aquí también continuar con [illegible] la numeración de la primera serie y puede alcanzar en [illegible] partes.

[illegible] (episodios 195 al 241, recopilados en los tomos 17 al 21)

Cinco años después de los últimos acontecimientos de Dragon Ball, llega a la Tierra Raditz, buscando a su hermano Kakaroto (Goku) para averiguar por qué no ha destruído el mundo. Raditz es un soldado leal al tirano Freeza y su misión es destruir planetas. Al ver que Goku no tiene intención de destruir la Tierra, intenta forzarlo raptando a su hijo Son Gohan. Goku y Piccolo Jr. se enfrentan a Raditz y lo vencen pero por salvar a su hijo Goku pierde la vida. Piccolo se encarga del entrenamiento de Gohan, ya que en un año vendrán los compañeros de Raditz, a quienes este avisó antes de morir. Pero Goku, en el otro mundo, también se entrena con los ayudantes de Kaioh Sama: Bubbles y Gregory.

Un año más tarde, llegan los Saiyans Vegeta y Nappa y en el enfrentamiento con ellos mueren Yamsha, Ten Shin Han, Caos y Piccolo. Krilin y Gohan, los únicos que sobreviven, se enfrentan a Nappa y -cuando este está por matar a Gohan- aparece Goku, vuelto a la vida por Xenron y demuestra su año de entrenamiento. Vegeta mata a Nappa por incompetente y se enfrenta a Goku. Tras una dura batalla, Goku gana con ayuda de Yajirobee y deja escapar a Vegeta luego de perdonarle la vida.

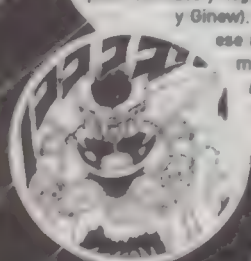


[illegible] (episodios 242 al 328, recopilados en los tomos 21 al 28)

Goku, Gohan y Krilin son los únicos sobrevivientes pero, al morir Piccolo, han desaparecido las Bolas de Dragón. Así, Bulma, Krilin y Gohan van a Namek, planeta natal de Kami Sama, a buscar las Bolas de Dragón namekianas, pero Freeza y Vegeta también van hacia allí.

Al llegar, ambos grupos van consiguiendo las bolas, cada uno por su lado. Pero Krilin logra la ayuda del jefe de Namek mientras Goku, luego de recuperarse, comienza su viaje hacia ese planeta. Freeza pide refuerzos y llegan los soldados Ginew (Recom, Burtta, Jees y Ginew), que derrotan a Vegeta, Gohan y Krilin. En ese momento, llega Goku y demuestra una vez más su poder, venciendo a los Ginew. Ginew, mediante una técnica especial, cambia de cuerpo con Goku y lo derrota, pero cuando vuelve a cambiar de cuerpo, se convierte en rana. Goku es llevado a una máquina en la nave de Freeza para recuperarse lentamente de sus heridas. Freeza junta las bolas, pero no sabe usarlas, ya que debe decir las palabras en namekiano. Pero por suerte, Gohan, Krilin y un niño de Namek logran invocar al Dragón y le piden que vuelva a la vida a Piccolo y lo transporte a Namek. Freeza descubre lo que pasa, se fusiona con Neil y se enfrenta a Vegeta, Piccolo, Gohan y Krilin. Pero nuestros amigos no tienen esperanzas. O tienen una sóla: Goku.

Goku llega cuando Freeza mata a Vegeta primero y luego a Krilin. Esto despierta al Super Saiyan que vive en Goku y este pela un poder superior al de Freeza, quien activa la auto-destrucción de Namek. Nuestros amigos huyen de inmediato y Goku deja a Freeza librado a su suerte en el planeta que está por estallar. Una vez en la Tierra -y gracias a las Bolas de Dragón- todas las víctimas de Freeza son resucitadas, mientras Goku se entrena en el planeta Yadrath.



SEGUNDA PARTE • FREEZA Y EL CELL DEL PASADO

episodios 329 al 338, recopilados en el tomo 28

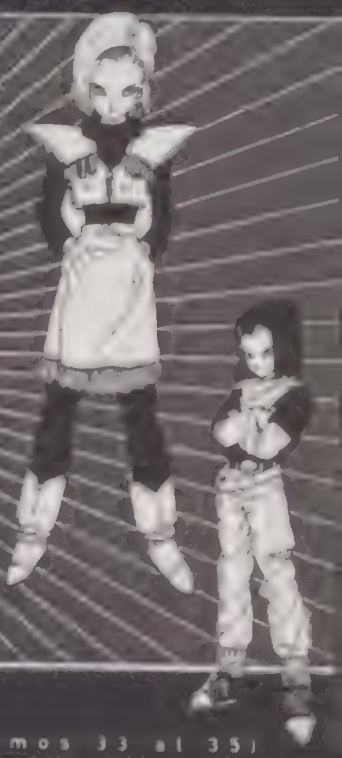
Luego de un año de paz, Freeza vuelve con su padre, King Cool, pero Vegeta, Piccolo y los demás están a la espera. Freeza y su padre son derrotados por un joven con espada, que asombra a nuestros amigos. Se trata de Trunks, que luego explica que es hijo de Vegeta y Bulma y viene de 20 años en el futuro. En su tiempo, Goku muere enfermo y dos androides creados por el Dr. Gero destruyen la Tierra. Pero Bulma cree una máquina del tiempo y envía a su hijo a nuestra época, a avisarle a los Guerreros Z y, tras darle a Goku una medicina que lo salvará, Trunks vuelve a su propio tiempo.

TERCERA PARTE • APARECEN LOS ANDROIDES

episodios 339 al 388, recopilados en los tomos 29 al 33

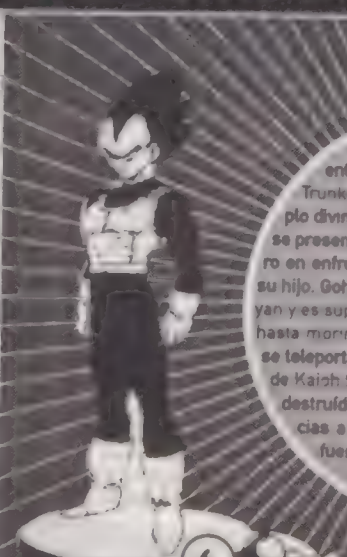
Luego de años de entrenamiento, aparecen los Androides 19 y 20. Goku comienza la lucha, pero cae enfermo por no haber utilizado correctamente la medicina. Vegeta queda al frente del grupo y, ante la sorpresa de todos, logra convertirse en Super Saiyajin. Así Vegeta destruye al 19 y el 20 escapa. Trunks vuelve del futuro para informar que esos no eran los androides que arrasan en su tiempo. Es entonces que aparecen A-17 y A-18, quienes despiertan a A-16.

Tras matar al Dr. Gero, los Androides tienen la misión de liquidar a Goku. Pero la mayor amenaza es Cell, un ser creado por la computadora del Dr.Gero a partir de células de los Guerreros Z y de Freeza que llegaron al futuro usando la misma máquina temporal que Trunks. Ni Piccolo, ni Vegeta, ni Trunks, ni Krilin ni A-16 pueden hacer algo contra él. Tras absorber la energía infinita de A-17 y A-18, Cell logra la perfección y para demostrarlo organiza un torneo llamado Cell Game.

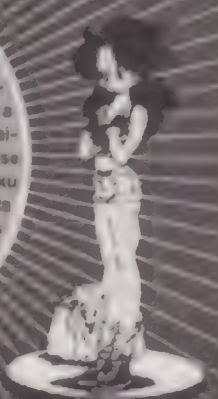


QUINTA PARTE • EL CELL GAME

episodios 389 al 420, recopilados en los tomos 33 al 35



Ya recuperado, Goku entrena junto a Gohan, Vegeta y Trunks en la sala del tiempo del templo divino. Gohan, ya hecho un muchacho, se presenta ante Cell, pero Goku es el primero en enfrentarlo, para luego ceder su turno a su hijo. Gohan logra el segundo nivel Super Saiyan y es superior a Cell, quien prefiere hincharse hasta morir y así destruir el planeta. Pero Goku se teleporta junto a él para morir en el planeta de Kaioh Sama. Cell vuelve a la vida, pero es destruido definitivamente por Gohan, gracias a un Kame Hame Ha junto a la fuerza espiritual del (otra vez) fallecido Goku.



LA SERIE DE T.V.

La segunda parte de Dragon Ball comienza a emitirse dos semanas despues del fin de la primera serie, en Abril de 1989, bajo el titulo de Dragon Ball Z. Con mas de 280 episodios, la serie relata la llegada a la Tierra de Raditz, en busca de su hermano Kakaroto (Goku), pasando por el entrenamiento que mantiene con Vegeta y Nappa, el viaje a Namek y el combate de Goku contra el malvado Freeza. Le siguen las sagas de Androides, el Cell Game, la nueva generacion, el 25° Torneo de Artes Marciales y la leyenda de Majin Boo, con los que se terminan de redondear los casi 300 episodios.

Ademas de los capitulos que adaptan fielmente el contenido de los manga, se nota una gran cantidad de aventuras inéditas, que pueden agruparse arbitrariamente en ocho conjuntos.

Este primer conjunto de episodios comprende los hechos entre la muerte de Raditz y la llegada de Vegeta y Nappa. Tambien narra las aventuras de Goku en su viaje hacia Kaioh Sama y el entrenamiento al que Piccolo somete a Son Gohan. Hay personajes nuevos, los demonios Goz y Mez, Gregory, la luciernaga/ mascota de Kaioh Sama, el Rey Moai y Hebi-Hime, la atractiva duena de un hotel.

El segundo conjunto (cap. 39-43) se situa entre el combate final entre Vegeta y Goku y el arribo de Bulma y sus amigos al planeta Namek. Al igual que el conjunto anterior, todos estos episodios son inéditos, pero algunos relatan historias provenientes del manga, como aquella que narra las aventuras de Bulma y compania en su viaje y las apariciones de varios personajes, como Raichi y Zarkuro/Zesin (los falsos Nameks). Tambien hay historias inéditas, concretamente una de Bulma buscando una Bola de Dragón sumergida y un episodio que funciona como resumen de lo emitido anteriormente.

El tercer conjunto (cap 108 al 117) contiene muchas aventuras inéditas y comprende el periodo entre la derrota de Freeza y la aparición de Trunks. Lo nuevo es el retorno de Garlick Jr., un viejo enemigo, y la lucha de Gohan, Krilin y Piccolo contra el. Tambien se cuentan los enredos amorosos de Krilin y su novia Marron. Hay personajes tomados de una pelicula anterior: Vinega, Tardo y Zord Gashu.

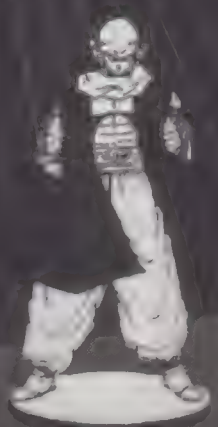
El cuarto conjunto (cap 124 y 125) corresponde al periodo entre la llegada de Trunks proveniente del futuro, hasta el comienzo de la saga de los Androides, mas el entrenamiento de Goku y sus amigos para poder confrontar a los Androides en igualdad de condiciones.

El quinto conjunto de episodios (170 y 171) se ubica entre el fin de Androides y el comienzo de Cell Game. Son los diez dias de descanso de Gohan antes del Cell Game, revelaciones acerca de su pasado y la presentacion de Caromi, Piroshiki y Pieza, los ayudantes de Mr. Satan.

El sexto bloque (cap 195 al 199) se centra entre el final del Cell Game y el inicio de la saga de la Nueva Generación. Goku entrena y pelea en el Más Alla y conoce a otros grandes luchadores como Pike-Han y Dai Kaioh Sama.

El septimo conjunto (cap 202 al 204) son los episodios que van entre el inicio de la Nueva Generacion y el 25° Torneo de Artes Marciales. Son las aventuras del Great Saiyaman (alter ego de Gohan) y de Gohan con sus compañeros del instituto Orange Star, la hija de Mr Satan, Videl y el intento de cita amorosa con una compañera de clase, Angella.

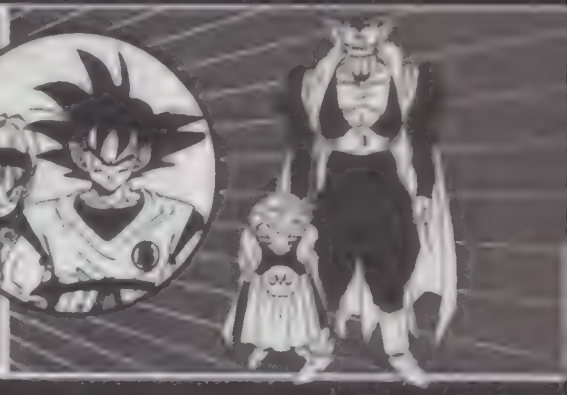
El octavo y ultimo bloque de episodios (cap 272 al 274) relata la saga de Majin Boo y lo que sucede cuando Vegeta y Goku se encuentran dentro del cuerpo de Super Boo. A lo largo de la serie aparecen algunas otras aventuras inéditas, como el capitulo n 239, donde Videl, Chichi-Kame Sennin y Yamcha, buscan las Bolas de Dragon, o el episodio n 268, en el que se desarrolla la lucha entre Vegeta y Super Boo.



[illegible] DE LA TORRE DE AGUA COMPLETADA

episodios 421 al 446 recopilados en los tomos 36 al [illegible]

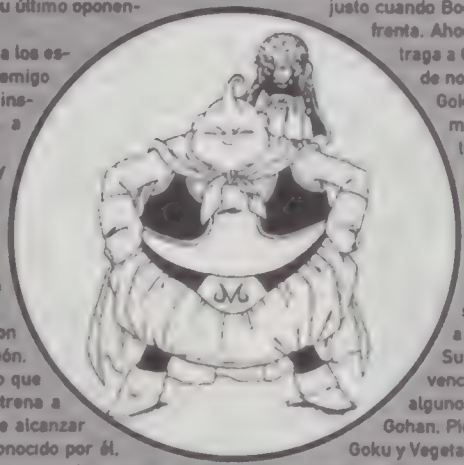
Ya han pasado siete años de paz. Trunks ya tiene ocho años. Krilin y A-18 han tenido una hija, Gohan ya tiene un hermano, Goten, quien nació poco después de la muerte de Goku, mientras que Mr.Satan, declarado héroe mundial, construyó una ciudad sobre los restos del Cell Game: Satan City. Gohan, ya en la secundaria, se enfrenta al crimen bajo la identidad de Great Saiyaman y conoce a Videl, hija de Mr.Satan.
Goten es entrenado por Gohan para el próximo torneo de Artes Marciales mientras Vegeta entrena a Trunks. Aquí es cuando reaparece Goku para alegría de todos, listo para participar del Torneo de Artes Marciales. En la Final Junior, Trunks le gana a Gohan con un poco de trampa. Pero en el cuarto combate, Gohan es sorprendido por Yamu y Spopobich, quienes le absorben su energía para luego escapar. Goku y nuestros amigos lo persiguen y se enteran de que su intención es revivir al Majin Boo, quien hace siglos desoló la galaxia, siguiendo las órdenes del Mago Babidi.



[illegible] Y GOHAN VS. EL TERRIBLE EJÉRCITO

episodios 447 al 517, recopilados en los tomos [illegible] al 42

Nuestros héroes persiguen a Yamu y Spopobich hasta la nave de Babidi y, tras enfrentarse a algunos súbditos del hechicero, entran en ella. Tras derrotar a varios monstruos más, Babidi despierta a la parte maligna de Vegeta para que enfrente a Goku, mientras Gohan y Kaioh Shin intentan detener al hechicero antes de que este despierte a Majin Boo. Mientras tanto, el torneo de Artes Marciales es ganado por Mr.Satan tras haber comprado a su último oponente: A-18.
En la nave, Majin Boo es resucitado pese a los esfuerzos de nuestros héroes. El nuevo enemigo resulta ser cómico pero terrible, ya que instantáneamente deja fuera de combate a Darbura, Gohan y Kaioh Shin.
Vegeta deja fuera de combate a Goku y confronta a Boo ante la vista de Goten, Trunks, Piccolo y Krilin. Cuando Vegeta está por perder, se sacrifica con la intención de llevarse a Boo con él, pero el recién resucitado logra salvarse gracias a su poder regenerativo.
Mientras Goten y Trunks se entrenan con Goku para aprender la técnica de fusión, Majin Boo los busca destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Goku, mientas entrena a los pequeños, descubre que es capaz de alcanzar un nivel superior de Super Saiyan desconocido por él, con el cual es capaz de derrotar a Boo, pero es tarde ya que debe volver al Más Allá.
Al volver al otro mundo, Goku se encuentra con Gohan quien se dispone a entrenar con el Kaioh Shin de hace quince generaciones, quien ha aceptado a cambio de los favores de Bulma. Gohan y Trunks se fusionan en Gotenks y poseen la fuerza necesaria para derrotar a Boo, pero este, tras engullir a su antiguo yo, se convierte en el poderoso Super Boo.
El nuevo Majin Boo llega al Palacio de Dios tras haber aniquilado a toda la Humanidad. Gotenks se enfrenta a Boo y la lucha se traslada al destruído planeta. Gohan termina su entrenamiento y llega justo cuando Boo va a matar a los dos pequeños y lo enfrenta. Ahora Gohan es superior a Boo, pero este se traga a Gotenks y a Piccolo y casi derrota a Gohan de no ser por la intervención de Ten Shin Han y Goku. Pero esto no es suficiente y Boo se come a Gohan, dejando solos a Goku y Mr.Satan.
Majim Boo (descendiente lejano de William Boo) se dispone a exterminar a Goku, pero este se fusiona con Vegeta (quien volvió con ayuda de Baba la Vidente), creando a Vegetto. Vegetto es engullido en plena batalla por Super Boo y, tras separarse, rescatan del interior del villano a los tragados anteriormente.
Super Boo se convierte en Boo y tras la intervención de la fusión entre Kaioh Shin y Kibito, algunos de nuestros héroes se salvan, excepto Gohan, Piccolo, Gotenks, Trunks y el planeta Tierra. Goku y Vegeta se enfrentan al pequeño Boo, mientras el planeta y sus habitantes son restaurados gracias a las Bolas de Dragón Namekianas.
Goku, con la ayuda de todos los terrestres y demás seres de distintos planetas, logra derrotar a Boo y la paz se reestablece por todo el Universo.



[illegible] DIEZ AÑOS DESPUÉS

episodios 517 al 519 recopilados en el tomo 42

Diez años despues, nuestros héroes se encuentran en un nuevo Torneo de Artes Marciales. Gohan se ha casado con Videl y tienen una hija llamada Pam. Bulma y Vegeta también tienen una hija llamada Bra y Krilin ha dejado la lucha para convertirse en empresario. Dentro del Torneo, Goku descubre a un muchacho llamado Oob que es la reencarnacion del malvado Boo y abandona el Torneo para entrenar a este, para que el mal no lo corrompa. La historia termina cuando Goku y Oob se dirigen a un lugar desconocido. Por ahora, es el FIN.

EL

CLUB DEL COMIC

festeja sus 10 años y
tiene un mensaje para
todos los amantes de
la historieta...

GRACIAS.

Corrientes 1628
378-8467

Santa Fe 1931
812-3000

http://www.clubdelcomic.com.ar

Vos ya nos conocés.

HACHA

EL FIN DE UNA ERA

Por Andrés Accorsi

DURANTE LOS PRIMEROS DIAS DEL AÑO, UN RUMOR RESONÓ POR EL AMBITO DE LA HISTORIETA NACIONAL: HACHA, LA REVISTA SURGIDA DE LA ASOCIACION DE CREATIVOS DE LA HISTORIETA ARGENTINA, SE CANCELABA LUEGO DEL N°5, EL QUE SE LANZÓ EN FANTABAIRES. UNO DE LOS CAPITANES DEL PROYECTO, EL MAESTRO QUIQUE ALCATENA, NOS CONTÓ LOS COMO Y LOS POR QUE DE ESTE PREMATURO DESENLACE.

Hace algún tiempo, en otro país que no es el nuestro, un grupito de dibujantes decidieron que estaban hartos de someterse a las exigencias y las miserias de una mega-poderosa editorial y se fueron a hacer la suya. Con el control creativo totalmente en manos de los artistas, Image nació en la pequeña editorial Malibu y pronto prosperó más allá de los cálculos más optimistas.

Hace un poco más de dos años, en Argentina, una cuarentena de los más talentosos historietistas jamás reunidos, decidieron que estaban hartos de someterse a las exigencias y las miserias de una mega-poderosa editorial italiana y otras editoriales-/kiosquito argentinas y hablaron de generar sus propias publicaciones. Con el control creativo totalmente en manos de los artistas, Hacha nació en la pequeña editorial Símbolo y, tras 18 meses y cinco números, fue cancelada en Diciembre último.

¡En algún momento se habló de un posible nº 6 para Marzo (también temático, como el nº 5, el dedicado a Buenos Aires Fantástica), pero uno de los cerebros de la Hacha, Quique Alcatena, desmiente categóricamente esa posiblidad: "Ante las bajas ventas y ante una respuesta del público por lo menos indiferente -nos dijo- consideramos que sería bastante suicida y en cierto modo sería quemar el poco crédito que teníamos, como artistas y como tipos que se la estaban bancando en un proyecto que, eviden-

temente, no le interesa a la gente".

Luego de un paréntesis de casi 8 meses, el nº 5 de Hacha salió en Noviembre, para Fantabaires y, para sorpresa de propios y ajenos, vendió muy por debajo de lo esperado. "Era un círculo vicioso -explicó Alcatena- Si no tenés continuidad en el kiosco, no podés sacar personajes. Eso nos obligó a sacar un número antológico con historias unitarias sin continuidad, que es algo que ya sabemos que no llama la atención de la gente".

El tema de la periodicidad fue un problema constante para Hacha, incluso desde sus comienzos en la editorial Símbolo. "Nosotros siempre cumplimos con las fechas -aclara Quique- y logramos tener un número listo por mes. Aparentemente, a Pavón (dueño de Símbolo, alias "el Tirano Prófugo") no le interesó salir asiduamente con este material a los kioscos. Esa fue una de las razones por las que decidimos irnos de Símbolo. Después, ante la ida de (Horacio) Lalia y (Leonardo) Manco del grupo, nos costó mucho a (Luis) García Durán y a mí relanzar la revista a pulmón, casi desde cero, y los baches se hicieron más largos".

Alcatena, Mazzitelli y García Durán fueron los únicos nombres que se repitieron a lo largo de los cinco números de Hacha. Tras la deserción de Manco, Lalia y Walter Slavich, la revista abrió sus puertas a autores jóvenes como la dupla Migueres-Schimpp, Jok (ganador de nuestro último Concurso de Historieta) y nuestros ya consagrados Fernando Calvi y Lucas Varela, tal vez tratando de despegarse del llamativo look Skorpio de los primeros números.

Y la mención de Skorpio es ineludible ya que, del equipo original de Hacha, sólo un artista -García Durán- no provenía de la recordada revista de Record. Apenas cinco meses después del cierre de Skorpio, Hacha apareció no sólo con los mismos autores, sino incluso con el mismo formato y fue, para muchos, una especie de secuela de la longeva publicación. La sombra de una revista cuya propuesta editorial estaba claramente agotada, perjudicó las posiblidades de Hacha, anclada en un formato que, hoy por hoy, es sinónimo de fracaso: la antología. "Nos pareció la mejor forma de unir las distintas historias que cada uno quería contar -explica Alcatena- porque la consigna era que cada uno contara su historia sin interferencias. Y ahí me hago cargo de la poca dirección editorial que tuvimos nosotros mismos. Ninguno de nosotros tenía experiencia como editor ni ganas de ponerse en editor. Incluso cuando estábamos en Símbolo, Pavón no se metía para nada en la parte creativa de la revista, sino que se limitaba a imprimirla y distribuirla".

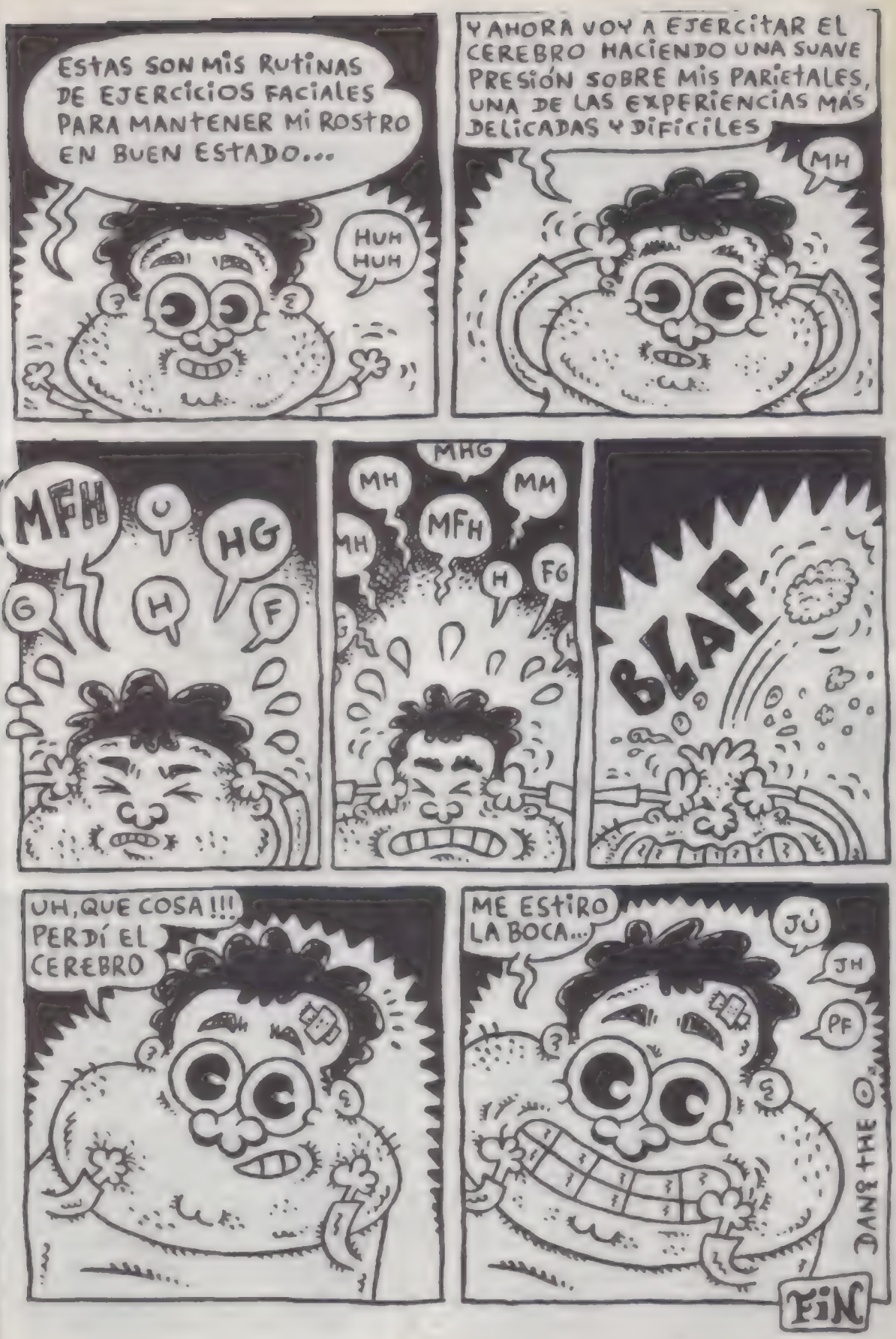
Más allá de aciertos y desaciertos, de éxitos y fracasos, la historieta argentina se quedó sin una revista creada y editada por grandes profesionales del medio y más de una serie que pintaba muy copada (Esquizóopolis, El Inquisidor y alguna otra) quedaron inconclusas, tal vez para siempre. Sin embargo, Alcatena afirma salir enriquecido tras la experiencia de Hacha. "No hay que dramatizar ni ponerse a llorar -nos dijo- Esto es sólo el final de una etapa en nuestro aprendizaje y todo lo que aprendimos con Hacha nos va a servir para hacer mejores revistas en el futuro".

La convicción en lo que uno hace es -felizmente- un tesoro difícil de robarle a los grandes de verdad y varios de los creadores de Hacha ya están trabajando en nuevos proyectos, algunos para editar ellos mismos y otros que, seguramente, recalarán en otras editoriales. Finalizada ya la era de la Hacha, los creadores de la historieta argentina salen a enfrentar nuevos desafíos. Y con tu apoyo pueden llegar muy, pero muy lejos.

EL AUTOR PIDE DISCULPAS POR ANTICIPADO, POR LAS VACACIONES DADAS A HUMBERTO POLLO, ES NECESARIO ACLARAR QUE LAS DISCULPAS PEDIDAS SON MÁS BIEN PRODUCTO DE LA PRESENCIA DEL ELEGIDO PARA REEMPLAZAR AL POLLO. PORQUE NO ES NADA MÁS, NI NADA MENOS QUE:

AMORFi®

EL REGRESO DE UN GIL


ESTAS SON MIS RUTINAS DE EJERCICIOS FACIALES PARA MANTENER MI ROSTRO EN BUEN ESTADO...
HUH HUH
Y AHORA VOY A EJERCITAR EL CEREBRO HACIENDO UNA SUAVE PRESIÓN SOBRE MIS PARIETALES, UNA DE LAS EXPERIENCIAS MÁS DELICADAS Y DIFÍCILES
MH
MFH
HG
G
H
F
MHG
MH
MM
MFH
H
FG
BLAF
UH, QUE COSA!!! PERDÍ EL CEREBRO
ME ESTIRO LA BOCA...
JÚ
JH
PF
DANE THE
FIN

PROFESOR ZOOM

Nombre Real: Eobard Thawne.
Primera Aparición: Flash (primera serie) nº139 (1963).

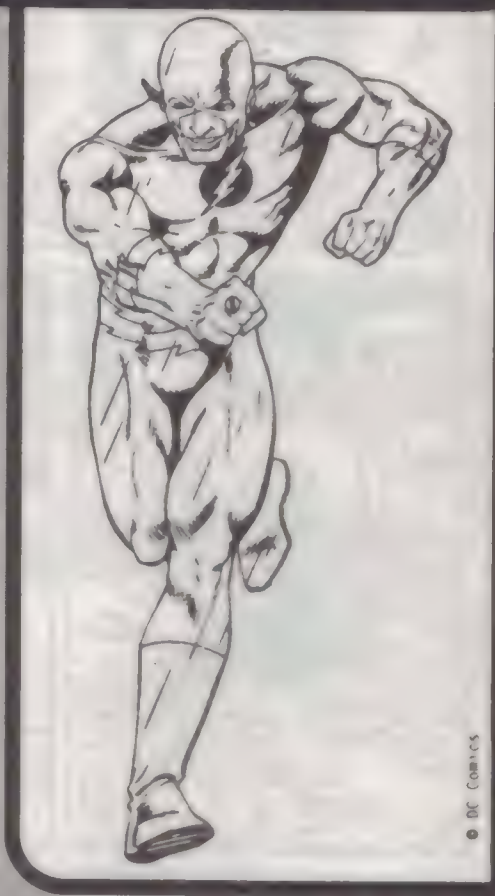
Creadores: John Broome y Carmine Infantino.

HISTORIA:: La historia empieza en el siglo XXV, en el Central Cityplex, donde el adinerado Eobard Thawne es el fan número 1 de Barry Allen, el Flash que diera su vida por salvar el universo en el siglo XX. Pero tan obsesionado está con el héroe, que cuando encuentra el libro escrito por Iris Allen (The Life Story of the Flash), decide por un lado recrear el accidente que le diera los poderes a Barry y por otro, someterse a una operación plastomórfica para que sus rasgos sean los de Barry. Como resultados, Thawne gasta toda su fortuna y acorta su posibilidad de vida unos cuantos años, pero obtiene poderes comparables a los del segundo Flash. Su fanatismo ya es de temer y cuando en una tienda de antigüedades encuentra el Treadmill Cósmico que usaba su ídolo para viajar en el tiempo, asesina por él. Ahora podía cumplir su sueño de viajar al pasado y correr junto a Barry antes de que este muriera.

Pero el viaje no sólo lo lleva a otro tiempo sino que aumenta su desbalance mental. Barry está muerto. En el Museo de Flash descubre que Eobard Thawne se convertirá en el archivillano de Barry y se termina de volver loco. El no podía ser un criminal enemigo de Flash; él era Flash. Así, se convence de que él es Barry Allen y logra convencer a todos los amigos de Barry que ha vuelto de la muerte. Pero su locura avanza y se empieza a ir de personaje. La presencia de Wally West como Flash y de Jay Garrick en su ciudad le molestan. Deja a morir a Wally y se lanza en una destructiva venganza contra Ciudad Central por olvidarlo. Pero Wally lo descubre y tras demostrarle que ha fallado -que no es Barry sino un demente maligno-, logra engañarlo y lo mete en el treadmill que lo devuelve a su futuro, tras 48 días de desaparecido. Su mente pierde los recuerdos del viaje al pasado y lo único que le queda es un pedazo del traje. Y las ganas de tener supervelocidad.

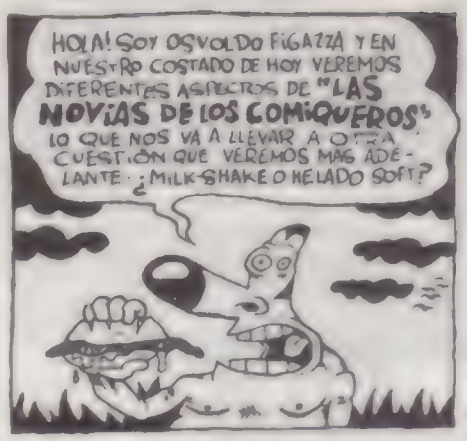
En un laboratorio, con los restos de energía del traje crea un nuevo traje que le confiere supervelocidad a quien lo use. Así se convierte en el Profesor Adrian Zoom, un poderosísimo criminal de su era. A super-velocidad logra adquirir una inteligencia superior, convirtiéndose en un genio científico. Su carrera de super-criminal del siglo XXV se acaba cuando Barry Allen viaja al futuro y tras una gran pelea, le destruye el traje. El Profesor pasa un larga temporada en la cárcel, donde se emociona con las películas de gangsters del siglo XX y se le pega el acento de los protagonistas. Parecía el final de la carrera de Zoom, pero otro experimento reactiva su super-velocidad latente (aparentemente perdida tras su regreso al futuro) y esta vez viaja al pasado a vengarse de Flash. Muchas son sus peleas con Barry; trabajó con la Galería de Villanos y hasta fue miembro de la Sociedad Secreta de Supervillanos para atacar a Flash dentro de la Liga de la Justicia, pero se convierte en un verdadero peligro cuando descubre la doble identidad de Barry y pone en riesgo la vida de Iris, la mujer del héroe. La mente de Zoom no funciona bien y se obsesiona con robarle la mujer a Flash. Ante la negativa de la periodista, este Flash Reverso mata a Iris. Y ahora el que se venga es Barry, mandando a Thawne a otra dimensión. Allí se queda hasta el día en que Barry Allen está por casarse con su nuevo amor, Fiona, y el archivillano velocista reaparece para asesinarla. Barry trata de pararlo y de un golpe inintencional -pero mortal- acaba con la historia de este personaje.

Flash lo llamó Flash Reverso, nombre que él odiaba, aunque sus poderes eran exactamente iguales que los de Barry; hasta tenía un anillo de donde sacaba su traje supercomprimido. Su velocidad igualaba la de la luz, podía viajar por entre las dimensiones, por el tiempo y su forma favorita de ataque era vibrando a través del craneo de su víctima hasta destruirle el cerebro. Podía vibrar al punto de hacerse invisible, crear tornados y hasta aprender cualquier cosa en segundos. Al traje, Zoom le iba agregando truquitos como electro-cohetes, distribuidor de materia, pistola reductora, generador de imágenes holográficas, etc, y además, al usarlo obtenía poderes como hipnotismo, ataques psíquicos y telepatía. Como si esto fuera poco, absorbiendo una gran cantidad de radiación de su celda del siglo XXV, podía cambiar de lugar con quien quisiera de cualquier otro tiempo. ¿No será mucho? **(Diego Accorsi)**



EXTRA-DATA

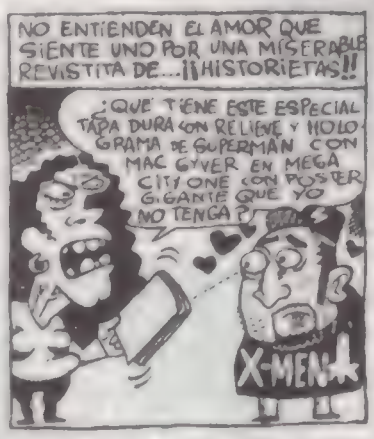
Mark Waid introdujo un elemento muy interesante, que crea toda una tradición de miembros de la familia Thawne a lo largo de diez siglos, cuya meta en la vida es destruir al Flash de turno y a todos los descendientes de la familia Allen. Muy importante es que la madre de Barry Allen se llamaba Nora Thawne y que la madre de Impulse, casada con Don Allen, también es miembro de la familia Thawne y su verdadero objetivo era destruir el linaje de Barry


HOLA! SOY OSVOLDO FIGAZZA Y EN NUESTRO COSTADO DE HOY VEREMOS DIFERENTES ASPECTOS DE "LAS NOVIAS DE LOS COMIQUEROS" LO QUE NOS VA A LLEVAR A OTRA CUESTIÓN QUE VEREMOS MAS ADELANTE: ¿MILK-SHAKE O HELADO SOFT?

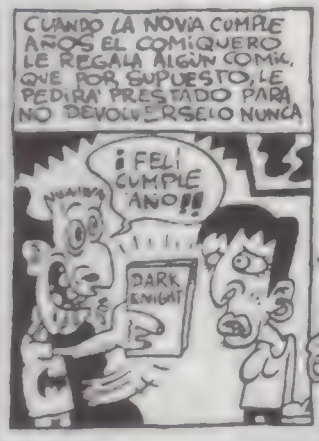
EN EL 90 % DE LOS CASOS LAS CHICAS QUE SE PONEN DE NOVIAS CON COMIQUEROS NO SABEN QUE SON COMIQUEROS
¿QUERÉS SER MI NOVIA?
BUENO

DESILUSIONÁNDOSE LUEGO AL ADVERTIRLO.
EL PERSONAJE DE LA REMERA SE LLAMA WONDER GAY POWER Y TIENE PODERES ANALCA LÓRICOS LÁSER
LO DIBUJA
Y EL GUIÓN
DIOS! YA NO HAY HOMBRES

MUCHO PEOR ELLOS CREEN QUE A ELLAS LES INTERESA MUCHÍSIMO EL TEMA
...Y EN LA ÚLTIMA SAGA DE X-MEN TIENE TINTAS DE ROBERT LONGANISE Y DIBUJOS DE DAN HAGERTY QUÉ FUE EL QUE DIBUJÓ LOS NÚMEROS 16 17 DE LA
TAXI!


NO ENTIENDEN EL AMOR QUE SIENTE UNO POR UNA MISERABLE REVISTITA DE... ¡¡¡HISTORIETAS!!!
¿QUÉ TIENE ESTE ESPECIAL TAPA DURA CON RELIEVE Y HOLOGRAMA DE SUPERMAN CON MAC GYVER EN MEGACITY ONE CON POSTER GIGANTE QUE YO NO TENGA?
X-MEN

LAS LLEVAN AL CINE A VER ÚNICAMENTE PELÍCULAS CON PERSONAJES DE COMICS
UFA! YA VIMOS THE MASK BATMAN Y ROBIN MEN IN BLACK Y AHORA SPAWN!! ¿Y SI VEMOS LA ÚLTIMA DE WOODY ALLEN?
¿Y A ESE QUIÉN LO DIBUJA?
SPAWN


CUANDO LA NOVIA CUMPLE AÑOS EL COMIQUERO LE REGALA ALGÚN COMIC QUE POR SUPUESTO, LE PEDIRÁ PRESTADO PARA NO DEVOLVÉRSELO NUNCA
¡FELI CUMPLE AÑO!!
DARK KNIGHT

TODAS MENOS VERÓNICA, POR SUPUESTO!!
¡SI LLEGAS A DIBUJARME EN TU HISTORIETA TE MATO! ¿ENTENDISTE?!
¿NO ES HERMOSA?
DIBUJANTE SALAS

EN NUESTRA PRÓXIMA ENTREGA: "LAS TÍAS DE LOS COMIQUEROS"

El contenido oscuro de los comics ... dibujado para

mesa redonda

CON FERNANDO CALVI EN REEMPLAZO DE LUCAS VARELA Y ESTEBAN RIVERO COMO FAN INVITADO, SE REABRE EL FORO DE OPINION DE COMIQUEANDO. TE RECORDAMOS QUE, SI QUERES SER EL PROXIMO FAN INVITADO, ALCANZA CON QUE NOS MANDES UNA CARTA (DONDE FIGURE UN NUMERO TELEFONICO) DICIENDO "YO QUIERO ESTAR EN LA MESA REDONDA". AHORA SI, CRITICAS, PUNTAJES Y RECOMENDACIONES

© Ellis y Robertson/Scott McCloud

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Lisandro Berenguer Grassi	Hernán Botticelli	Fernando Calvi	Juan Manuel García Carral	Dr. Müle	Dr. Dr. Sax	Fan Invitado: Esteban Rivero	Promedio
ACTION COMICS nº 743	4	6	5	4	5	3	4	3	3	4,11
D' ARTAGNAN Todo Color nº188	4	3	1	4	1	2	1	2	1	2,11
EL FONDO DEL MUNDO Vol.2	8	7	6	6	3	8	5	7	7	6,33
NEW ADVENTURES OF ABRAHAM LINCOLN	8	7	6	4	7	8	6	7	6	6,55
SKIZOFRENIA	4	2	1	1	1	3	1	1	1	1,66
SUPERSEXY nº 70	3	1	1	2	2	1	1	1	2	1,55
SUPREME nº58	4	6	3	7	6	7	3	3	4	4,77
TRANSMETROPOLITAN nº8	8	6	8	7	3	7	4	9	7	6,55
UNCANNY X-MEN nº354	4	5	5	5	5	8	3	5	4	4,88

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Spirou y Fantasio: Z Como Zorglub (André Franquin y otros), Transmetropolitan nºs 1-6 (Warren Ellis y Darick Robertson) y Mort Cinder (Héctor G.Oesterheld y Alberto Breccia).

Diego Accorsi: Mort Cinder (H.G.Oesterheld y Alberto Breccia), Astro City 1/2 (Kurt Busiek y Brent Anderson) y Daredevil nº 247 (Ann Nocenti y Paolo Rivera).

Lisandro Berenguer Grassi: La casta de los Metabarones: Othón el bisabuelo (A. Jodorowsky y Juan Giménez), World Without a Superman (Dan Jurgens y otros) y Sin City (Frank Miller)

Hernán Botticelli: Astro City 1/2 (Busiek y Anderson), Mort Cinder (Oesterheld y Breccia) y La Técnica del Comic (Josep Ma.Beá).

Fernando Calvi: Captain America nºs 110,111 y 113 (Stan Lee y Jim Steranko), Sin City That Yellow Bastard (Frank Miller) y Batman Adventures: Mad Love (Paul Dini y Bruce Timm)

Juan Manuel García Carral: Namor nºs 1 al 25 (John Byrne), JLA : Year One nºs 1 al 4 (Mark Waid, Brian Augustyn y Barry Kitson) y Deadly Duo primera miniserie (Erik Larsen y Andy Smith)

Dr.Müle: Kingdom Come TPB (Mark Waid y Alex Ross), Animal Man (Grant Morrison, Chas Truog y otros) y Mort Cinder (Oesterheld y Breccia).

Dr.Sax: Astro City 1/2 (Busiek y Anderson), Mort Cinder (Oesterheld y Breccia) y Avengers (serie III) nºs 1 y 2 (Busiek y George Pérez).

Esteban Rivero: JLA Annual 1 (Brian Augustyn, Ariel Olivetti y Gene Ha), Starman Annual 2 (James Robinson y varios dibujantes) y Batman: Ten Nights of the Beast (Jim Starlin y Jim Aparo)

ACTION COMICS N°743

5

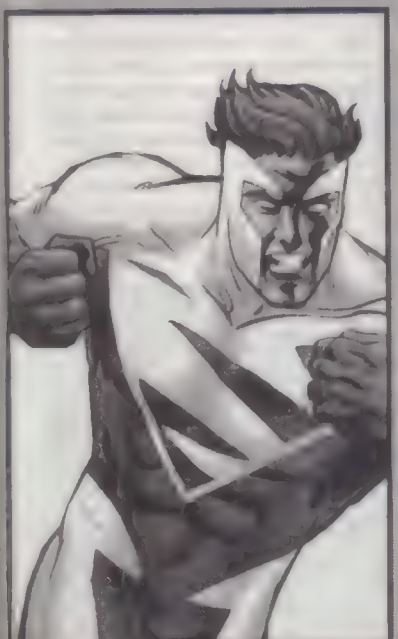
por Fernando Calvi

No leo habitualmente los títulos regulares del Hombre de Acero (rebautizado ahora, y quién sabe por cuánto tiempo, como el Hombre de Energía, mmm...) porque me parece que hace años, muchos, que han perdido la brújula.

Este número en particular se divide en dos historias, más o menos intrascendentes y bastante aburridas (una con cada Superman, porque ahora son dos), en las que se anuncia la venida de Millennium Giants, un patético crossover que amenaza con ser el más bochornoso de la historia de la DC.

¿Por qué, entonces, el cinco? Las dos historias están muy bien dibujadas por los señores Greg Land y Stuart Immonen (guionista, además, de la revista), con un estilo clásico, por momentos académico, pero siempre efectivo y bien iluminado. Todo esto muy bien entintado por Marzán Jr. y con un color aplicado más que correctamente. Encontrar dibujantes sólidos y agradables de ver en las series regulares del mainstream se ha vuelto tan difícil, que sólo por esto este comic ya se merece un cinco.

Por eso, y por el regreso -en una historia de fuerte atmósfera pulp- de Slam Bradley, otra creación de los fantásticos Siegel y Shuster en la fantástica Golden Age cuando Superman era de acero sólido y no de energía.



DARTAGNAN N°198

1

por Dr. Mölle

Bueno, desde un punto de vista artístico, creo que esta revista, desde un punto de vista subjetivo... mmmph... tiene un uno porque...mmjj...BWAHAHAHAHAHAHAHAH!!!! Sniiiiiiiiiiiiii! Por fin!! BASURA COLUMBERAAAA! Lo necesitaba! Mwejejei! Y de la peooor! Que placer. Aaah, por fin esta porquería me da una alegría: el seguir siendo tan mala, irrespetuosa y deplorable como de costumbre.

Pasemos al análisis proctológico. Tapa: Bluaarjjl; Martin Hell de Robin Wood (ahumm) y Lito "lo único que realmente dibujó es la factura" Fernández; Aguila Negra de Ray Collins y Solano López, aburridísima y arruinada por los pésimos colores y las letras de máquina con docenas de errores; Einar el Vikingo, escrita por Armando Fernández y espantosos dibujos de Furlino intentando robarle a Enrique Breccia; Roland el Corsario, escrita por un Oesterheld cansado hace más de veinticinco años y dibujada por un García López principiante; el abominable Rocky Keegan, escrito por Ray Collins y desagradablemente dibujado por Gerardo Canelo; La Balada del Hombre Muerto es una bóñiga de Fernández y Haupt; Grace Henrichsen, de Ned Patton también dibujada por algún ayudante de Lito Fernández; y el postre final, que se lleva todos los laureles es El Joven Nippur, escrita por Robin "que pocas ganas de pensar tengo pero quiero seguir facturando con Nippur" Wood, dibujada por un tal Rearte que es simplemente... espeluznante. Los dibujos de Nippurcito presentan siempre caras copiadas de Grunge de Gen 13, las minas son copiadas de Silvestri y de Michael Turner (el de Witchblade) y los otros personajes tratan de parecerse a Liefeld, pero cada vez que trata de meter un dibujo propio es simplemente abominable. Broche de oro: con bombos y platillos, en la contratapa nos anuncian que intervalo va a empezar a republicar Amo y Señor, con un vomitivo dibujo de Luisa Kulliok y Arnaldito André, que parece amalgamado con el Joker.

Esto conforma un total de un nivel tan vergonzoso que nuevamente la editorial de la palomita nos confirma que sólo sabe hacer cagadas.

EL FONDO DEL MUNDO VOL. II

8

por Andrés Accorsi

En la era post-revistas de antología, un selecto grupo de artistas franceses se dan el lujo de producir, una vez al año, cuarenta y ocho paginitas de su saga o, si se quiere, de su "serie regular". Al final de cada tomo, los autores cierran un cachito de argumento, pero dejan picando y avanzando la trama central de la obra, que a veces termina en el tomo cuatro y a veces no termina jamás.

En este caso, nos llega vía España el segundo tomo de El Fondo del Mundo, la "serie regular" de Eric Corbeyran y Denis Falque, que sorprende con una trama muy interesante y un dibujo magistral, con unos fondos y un color decididamente brillantes. El Fondo del Mundo es, en esencia, una especie de hermana francesa de los Invisibles de Grant Morrison. El protagonista es un joven recién iniciado en una misteriosa secta underground, que tiene por objeto infiltrarse en una ciudad muy pacata y sumamente burocrática, con el objeto (todavía poco claro) de subvertir un poco las rígidas convenciones de esta sociedad, mitad futurista y mitad decimonónica.

La diferencia grossa con The Invisibles es la forma en que Corbeyran y Falque retratan la violencia que, naturalmente, surge del conflicto entre ambas facciones. El Fondo del Mundo -con su onda más tierna, más poética e incluso más parsimoniosa- retrata los tiroteos, las explosiones e incluso la muerte del principal villano de esta historia de un modo muy sobrio, muy tranqui, mostrando en apenas un cuadrito lo que en cualquier comic yanki ocuparía una doble página gigante con hectolitros de sangre volando por doquier.

En suma, El Fondo del Mundo es una saga novedosa, muy bien pensada y muy bien ejecutada por una dupla autoral hasta hoy desconocida, pero con muchísimo talento y poca vocación de choreo, algo raro en estos tiempos. Una grata sorpresa de la colección Pandora.

© Corbeyran/Falque

THE NEW ADVENTURES OF ABRAHAM LINCOLN

7

por Diego Accorsi

[redacted]

Es muy McCloud. ¿Y qué quiere decir "muy McCloud"? Scott McCloud es entre otras cosas, el artista detrás de Zott, un muy buen comic independiente de los `80, el guionista de Superman Adventures y por sobre todo, el que creo su mejor trabajo, Understanding Comics, una joya teórica sobre cómo se deben hacer comics, su historia, sus herramientas, y un análisis como nunca antes del género. Por eso, cuando digo "muy McCloud", no digo sólamente que esta graphic novel es creación de Scott McCloud, sino que además trae todo un bagaje comiquero muy fuerte. Trae mensaje, trae creatividad, trae experimentación, trae humor y delirio.

The New Adventures of Abraham Lincoln tiene un punto en común con U.S. (Uncle Sam), aunque el arte está a galaxias de distancia del de Alex Ross, y el guión se distancia tanto en el punto de vista como en el aspecto ideológico. El punto de contacto se da en que acá aparece un Abe ganador, padre de la patria amado y con una "historia oficial" muy patriótica y feliz -aunque falsa- y luego entra en escena el verdadero Abraham, derrotado, respetuoso de los hechos históricos, sin el filtro de la Historia. Como en U.S., acá se enfrentan los dos próceres, pero el Lincoln verdadero es derrotado. Para darle su toque de ficción descabellado, McCloud mete en el medio a unos alienígenas con banderitas yankis que controlan la mente y un final para sacudirle la cabeza a los norteamericanos que se tragan la historia estupidizada. Parte del mensaje es "Piensen. Desconfíen. Estudien la Historia, no escuchen cualquier cosa".

Hablar del arte me llevaría otra columna: McCloud se compró una computadora, empezó a jugar y el muy cebado se mandó TODA esta novela gráfica en la computadora. Esto por un lado da muy buenos resultados en los fondos en 3-D, en las imágenes oníricas y en efectos especiales, pero el trazo de Scott pierde un poco a la hora de las caras de los protagonistas. Vale la pena. Es muy McCloud.

© Scott McCloud

SKIZOFRENIA

1

por Hernán Botticelli

[redacted]

Aaaargh!! Qué desagradable! Cuanto derroche de esfuerzo editorial en una aburrida, morbosa y pobremente dibujada historieta. La salvedad de "ser un hecho real" no logra salvar a Skizofrenia del naufragio creativo.

La cosa viene más o menos así: María está follando y le avisan que su marido palmó. Entonces mata a su hermana y mete a su hija en un loquero para vivir de la pensión que le dan por ello (cosa que no se cansa de repetirte). La nena deviene en una gorda desquiciada que soporta cualquier insulto a cambio de un poco de frique-frique. Al final, la gorda se trula mal del todo e intenta matar a la vieja, pero no lo logra. Y así termina. - No, me estás jodiendo, Negro - No, de verdad, así termina - No, mirá si va a terminar así, andá a cagar! - No, te juro, no hay segundo número, ni prólogo, ni epílogo, ni nada. Una anecdotita "de la vida real" (en el mejor de los casos) que no aporta demasiado al Noveno Arte. Más allá, por supuesto, de las ganas y la buena intención del joven autor español Abel Portillo de contarnos esta historia. Sin embargo el guión es hueco, reiterativo y por momentos confuso en su intencionalidad. Al dibujo aún le falta trabajo para ser solvente y eficaz en la presentación de las imágenes. En resumen una historia triste, pobremente contada.

© Abel Portillo

SUPERSEXY N°70

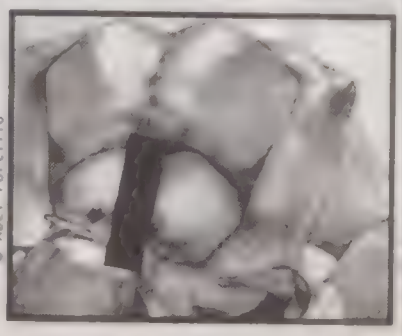
1

por Lisandro Berenguer Grassi

[redacted]

Primero y principal: Este comic no merece siquiera un uno. La calificación real que le doy es CERO. El uno es un tema formal, mil veces discutido en la redacción de la Comiqueando e impuesto por los editores, que yo no comparto. Hay revistas que no valen nada. Esta Supersexy es una de ellas.Lo mío es mala leche. Hace tiempo que venía pidiendo que me tiraran un comic erótico para comentar, porque la pornografía es (no me avergüenza decirlo) una de mis aficiones. De hecho, suelo ser el miembro (jo, jo) de la mesa que mayor puntaje le pone a esta clase de material. Pueden chequear números atrasados si quieren. Pero resulta que, cuando por fin tengo que hablar de un comic de mete-saca... el mete-saca no aparece y si lo hace es censurado con unas HORRIBLES franjas negras!¿Qué carajo es esto, señores de Eros Comix? Bueno, en realidad sé qué es. Una nueva ley hace que las revistas pornográficas paguen más impuestos, una de las medidas retrógradas a las que nos tiene acostumbrados la sociedad argentina. ¿Cuál es la solución para los editores de la Supersexy? Obvio, no es dejar de sacar la revista, que les permite embolsarse unos mangos. La solución es CENSURAR (ya sea con tiras o quitando cuadros) historietas pensadas para que la gente se excite viendo sexo. O sea: te vendo polvos que en realidad no vas a encontrar.

Porque se cae de maduro que el que compra una historieta pornográfica es para calentarse. No me jodan con que "los guiones de Manara", o "el story-telling de Magnus". Hagámonos cargo. Queremos pornografía. Tolas, chuchas y puercadas varias. ¿Y que nos dan? Nada. Imagínense esta situación: ustedes quieren ver Garganta Profunda y se la alquilan. Cuando la ponen en la video, resulta que cada vez que Linda Lovelace se acerca a una poronga, la escena concluye de forma abrupta. ¿No querrían reventar al guarango que hizo eso? Yo sí. Pónganse las pilas, señores de Supersexy. O sacan una revista para toquetes, o no lo hacen. Pero no mientan más.



SUPREME Nº56

3

por Dr. Sax

Había una vez un comic sensacional que es imposible de conseguir y que fue fundamental para la Edad Oscura de los comics y para el concepto de "hacer madurar" a los superhéroes, que se llamó Miracleman. En esa historia, Alan Moore retomaba el mito del Capitán Marvel con varias vueltas de tuerca llenas de originalidad y emoción. Esto fue en 1982. Hoy por hoy, varios años después, y tras varias cositas como Youngblood, Violator y WildCATS (no precisamente Watchmen, convengamos), Moore reintenta el truquito, sólo que en vez del Captain Marvel usa a Superman, en vez de ser Miracleman es Supreme y en vez de ser una genialidad es una pena.

Moore se dedica metódicamente a usufructuar uno por uno todos los mitos del Hombre de Kriptón, de la Silver Age a Crisis: la Fortaleza de la Soledad, Kripto, Kandor, el truquito de Kent ("tengo que avisarle a Superman y vuelvo"), Supergirl, Ambush Bug, la Zona Fantasma, Brainiac, Lex Luthor, los reprints de la Golden Age, Bizarro, la Sala de Trofeos, los Superman robots, y todo esto en un sólo número.

El tipo no gasta una idea propia y encima no sólo hurta a otros guionistas, sino a sí mismo de un modo que da tristeza (no sólo con respecto a Miracleman, sino a The Last Superman Story, que fue la última historia del Superman de Tierra I pre-Crisis y que fue un absoluto clásico). La historia encima tiene el nivel de una de las más flojas de la década decadente de Superman y no la salva ni el prolijísimo Chris Sprouse, ni las tintas de Al Gordon, ni la maestría de Rick Veitch, ni las perfectas letras de Todd Klein.

Awesome Entertainment sigue intentando editar la mayor cantidad de revistas posibles sin tener que crear un personaje. Total, ¿ para qué están la DC, Stan Lee, Jack Kirby y tanto comic copado dando vueltas por ahí? Liefeld, ¿para cuándo te robás a Starman?

TRANSMETROPOLITAN Nº8

7

por Esteban Rivero

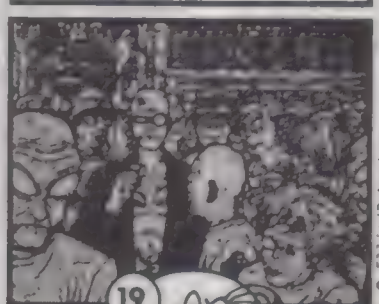
La impresión que tuve al terminar de leer este número de Transmetropolitan fue que no había malgastado mi tiempo en un comic insulso (cosa que sí me pasó con tres o cuatro de los otros títulos de esta Mesa).

En líneas generales, la historia trata de una anciana que, en nuestra época, decide hacer congelar su cabeza para que en el futuro su mente sea implantada en un cuerpo joven y nuevo. Esta premisa con reminiscencias de Demolition Man o Forever Young, es utilizada para mostramos a su protagonista con una reacción muy distante (y mucho más creíble) que la de Sly Stallone o Mel Gibson: Mary pasa gran parte de su tiempo en un estado de catatonia, al igual que todos aquellos que se arriesgaron a contratar el mismo "servicio" que ella. Durante el día vagan sin rumbo por la ciudad y por la noche, duermen en los poco agradables asilos especialmente creados para ellos. Todo esto es una simple pero eficaz metáfora sobre aquellas personas que la sociedad preferiría (preferiríamos, mal que nos disguste aceptarlo) hacer desaparecer, mayormente por cuestiones económicas. Por si no se dieron cuenta de qué estoy hablando, me refiero a los sin hogar, los pobres, los "villeros" y todas esas personas que tienen tanto derecho a vivir dignamente como nosotros. También se ve en esta historia una parábola sobre el pasado que nadie quiere recordar. Frase textual del comic: "No nos molesten. No estamos interesados". Muy gráfico.

El dibujo de Darick Robertson fluctúa entre lo mayestuoso en algunos rostros, hasta lo mal garabateado en las tomas amplias de la compleja ciudad futurística. El resultado final es el de un artista que cumple con su función de narrador visual sin lucirse sobremanera (con excepción de la página uno, ayudado por un coloreado impresionante).

Dos puntos más a favor de la revista, cortesía del guionista Warren Ellis: el hecho de que este número sea totalmente entendible sin haber leído los números anteriores de la serie y que además está narrado como una crónica periodística escrita por Spider Jerusalem, el verdadero protagonista de este comic-book, aunque en este número no parezca serlo.

En definitiva, Transmetropolitan es una obra que puede hacerte pasar un muy buen rato si te gusta la ciencia-ficción, o simplemente las historias bien narradas. Dale una chance a Spider Jerusalem. Se la merece.



© Ellis/Robertson

UNCANNY X-MEN Nº354

8

por Juan Manuel García Carral

Sería facil justificar la puntuación de este comic, por la alta aceptación que tiene entre el público de todo el mundo, pero la verdad es que Uncanny X-Men (y su pareja, X-Men) han tenido un gran repunte en los últimos tiempos, a la vez de grandes cambios en la dirección de sus historias.

La partida de Scott Lodbell, en guión, y Joe Madureira, al lápiz, hace unos meses (serán extrañados!) y la toma de las riendas de Steve Seagle y Chris Bachalo, han devuelto a los mutantes al esplendor de antaño.

Esta nueva época de X-Men se basa mayormente en la interaccion de personajes y no en batallas contra "mutantes malignos". Cuestiona las lealtades del grupo y la existencia de la amistad entre sus integrantes. Atrás quedó la época de unidad entre los hombres y mujeres X: ahora el grupo se esta disolviendo poco a poco, y la desconfianza de unos contra otros crece.

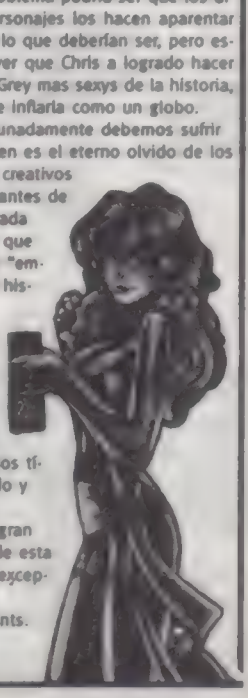
Para empezar, Rogue se dedica nuevamente a absorberle poderes y memorias a sus compañeros (como buena villana que era al comienzo), Marrow es una asesina que pasea por la mansión, del pasado de Maggot y Joseph no se sabe nada, y la mayoría de los miembros se ha marchado o planea hacerlo. Bishop esta próximo a convertirse en consorte de la malvada Deathbird, y si a todo esto le sumamos que Jean Grey planea convertirse nuevamente en Phoenix (traje incluido) podemos ver que el panorama futuro no es nada tranquilo.

El dibujo de Bachalo sigue siendo de primer nivel (a olvidarse de las mujeres pulposas) y se encuentra en un punto intermedio entre lo "dark" del principio de Generation-X y el estilo manga de sus últimos números en el mismo título. Un problema podría ser que los dibujos de los personajes los hacen aparentar mas jovenes de lo que deberían ser, pero esto se olvida al ver que Chris a logrado hacer una de las Jean Grey mas sexys de la historia, sin necesidad de inflarla como un globo.

Lo que desafortunadamente debemos sufrir en Uncanny X-Men es el eterno olvido de los nuevos equipos creativos de lo que paso antes de ellos. Es decir, cada guionista nuevo que entra en la serie "empieza" su nueva historia sin importarle los hechos narrados por anteriores guionistas.

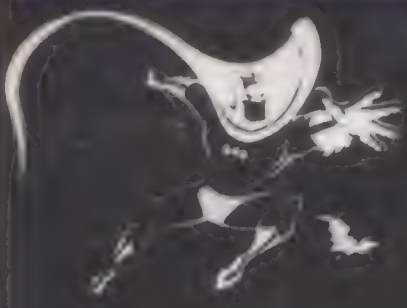
Aún así, este es nuevamente uno de los buenos títulos del mercado y en especial comparado con gran parte del resto de esta Mesa Redonda (excepto Supreme).

Make Mine Mutants.



© MEG

HERENCIA COMICS



-SALA DE JUEGOS-

COMICS NACIONALES
COMICS ESPAÑOLES
REMERAS
MUÑECOS
MAQUETAS
CARDS

MINIATURAS PARA ROL
JUEGOS DE CARTAS
WARGAMES

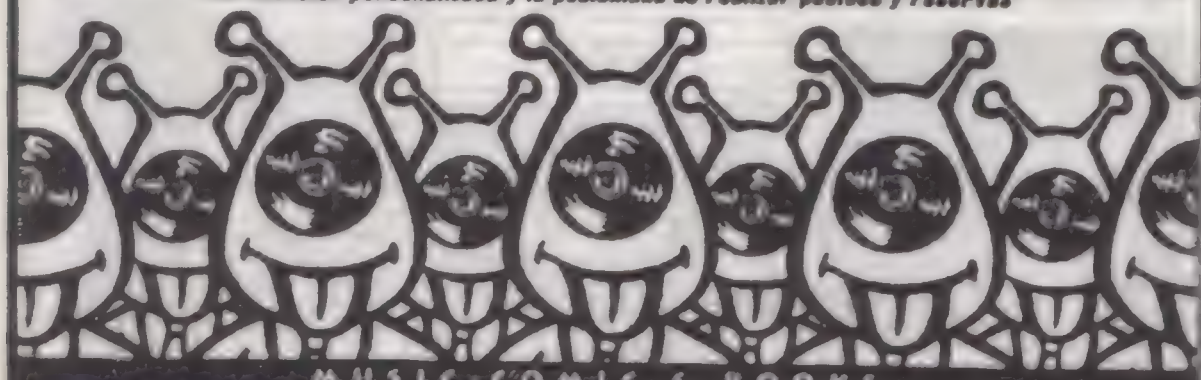
VILLA BALLESTER

YA ESTAN ENTRE NOSOTROS

LAS LEGIONES DE LA MUSICA Y DEL COMIC ATERRIZARON EN ALMAGRO

DISCOMIX

Tenemos cd, casettes, libros, muñecos, comics españoles y americanos, juegos de rol, cartas y tablero
Con atencion personalizada y la posibilidad de realizar pedidos y reservas



MUSIC-COMIC & BOOKS

A 35 AÑOS DE SU CREACION, EL SUPERGRUPO QUE NACIO CON EL OBJETO DE NUCLEAR A LAS GRANDES ESTRELLAS DE LA MARVEL SE LANZA CON TODO A RECUPERAR EL LEGADO DE GRANDEZA QUE LE CORRESPONDE. LUEGO DE MUCHO TIEMPO DE ESTANCAMIENTO Y UN AÑO DE CAUTIVERIO EN EL FRUSTRADO UNIVERSO DE HEROES REBORN. SI SOS CEBADO DE MARVEL, GRITA CON NOSOTROS A TODO PULMON:

AVENGERS ASSEMBLE!

POR
- ANDRÉS ACCORSI
- DR. SAX
- JUANMA GARCÍA CARRAL

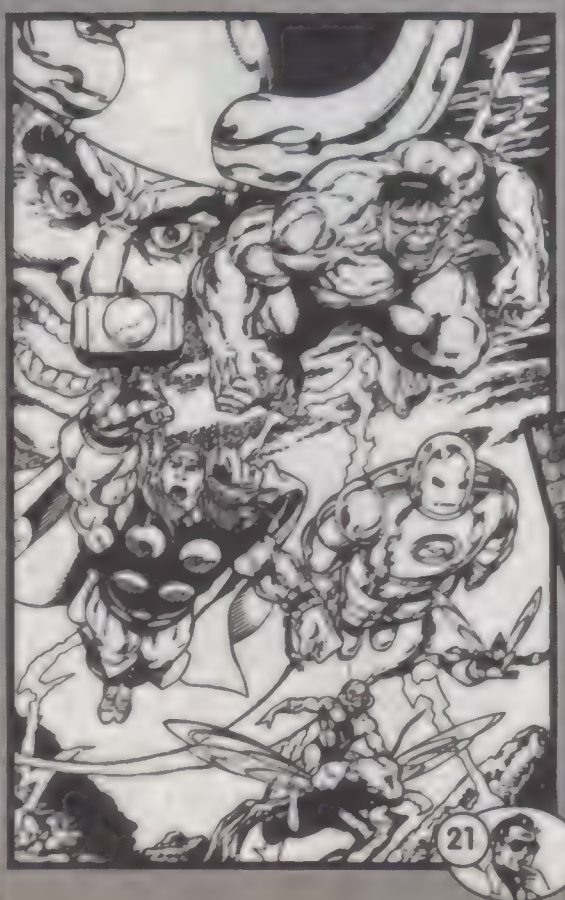
1 JUNTOS ES MEJOR

Estamos a mediados de 1963 y a Stan Lee y su banda le está empezando a ir cada vez mejor: Fantastic Four es un éxito, Spider-Man va en camino de serlo y el único título nuevo de escasa venta es The Incredible Hulk. Con luz verde para desarrollar nuevas series, Lee y su socio creativo, Jack "el Rey" Kirby, recurren a la consagrada fórmula de la Justice Society y la Justice League de la DC: tomaron a cinco de los seis héroes con serie propia (el que quedó afuera fue Spider-Man) y los convirtieron en un grupo multiestelar: The Avengers.

El nº1 (Sept. 1963) presenta el primer encuentro entre el poderoso Thor (protagonista de Journey Into Mystery), el invencible Iron Man (estrella de Tales of Suspense), el increíble Hulk (figura central de la revista homónima) y la dupla Ant-Man & the Wasp (los únicos personajes fijos de Tales to Astonish). Envueltos en un diabólico plan de Loki, el hermano malvado del Dios del Trueno, los héroes se ven obligados a trabajar en equipo y, una vez vencido el villano, los cinco aceptan permanecer como una unidad de combate estable, para lidiar con las amenazas que ningún héroe podría vencer por su cuenta. La Avispa sugiere el nombre de Avengers y comienza la aventura.

De aquí en más, la característica fundamental de los Avengers (a pesar de su estructura democrática, sus estrictos códigos y su lujosa mansión, cortesía de Tony "Iron Man" Stark) es el caos: los miembros entran, salen, cambian de identidades como de calzoncillos, resultan ser villanos encubiertos, unos cuantos villanos terminan uniéndose al grupo, el gobierno yanki los ama un día y los prohibe al siguiente, se suman héroes del pasado, del futuro, de distintas mitologías, en fin... un verdadero despelote.

Todo esto empieza en el nº2, cuando Henry Pym se cansa de ser Ant-Man y adopta la identidad de Giant Man. Hulk, por su parte, se aburre y se va, para volver en el número siguiente como aliado del Sub-Mariner en su lucha contra los Vengadores. Lucha que, como más de uno sabe, termina con el hallazgo (en el nº4) del cuerpo congelado desde los '40 del legendario Capitán América que, ya que está, se une al grupo. La formación Thor/ Iron Man/ Captain America/ Wasp/ Giant Man (a juicio de muchos, la mejor de la historia) enfrenta en



Todas las ilustraciones son © MEG

el nº8 a Kang, el Conquistador y en varios números a los enemigos por antonomasia de los Vengadores: los Masters of Evil, un grupo de composición tan inestable como la de sus contrincantes. Pero el nº9 es el último que dibuja Kirby y su reemplazante, Don Heck, no tiene ni por asomo el mismo encanto.

A esta primera partida de un padre fundador, le sigue la disolución del grupo en el nº16. Thor, Iron Man, Giant Man y Wasp deciden seguir por separado y el Capi forma un nuevo grupo con Hawkeye (ex-enemigo de Iron Man) y los mellizos Quicksilver y Scarlet Witch (ex-enemigos de los X-Men). Este número introduce también al inefable mayordomo Edwin Jarvis, casi casi el verdadero espíritu del equipo. Considerablemente menos poderoso que en sus comienzos (incluso tras la incorporación de Swordsman en el nº20), el nuevo grupo se enfrenta a amenazas más tranqui y, por pedido de los lectores, empieza la marcha atrás: en el nº28 se reincorporan la Avispa y su novio (ahora con la identidad de Goliath) y pronto se suman la espía soviética conocida como Black Widow y el poderoso Hercules, hijo de Zeus.

2) TODOS CONTRA TODOS

El nº35 (Dic. 1966) es el último que escribe Stan Lee para luego pasarle la posta a su protegido, Roy Thomas. Unos numeritos después, en el 40, Don Heck dice adios y lo reemplaza el dibujante históricamente más identificado con los Vengadores: John Buscema.

En esta época los Avengers luchan con Dragon Man, el ruso Red Guardian (ex-esposo de Black Widow), Whirlwind, Magneto, el Collector, una nueva formación de los Masters of Evil, varias criaturas de la mitología griega y un villano destinado a volver una y mil veces: Ultron-5, que debuta en el nº54. Para este entonces, Pym recupera el poder de encogerse y aparece muy a menudo Black Knight (que se incorpora como miembro recién en el nº71) y Black Panther, que se suma en el nº52. Y en el nº56 hace su debut el primer personaje creado expresamente para ser un miembro del grupo y una de las figuras clave de la historia vengadora: The Vision, el sintezoide de convulsionado origen que se une al grupo con el fin de traicionarlos pero termina siendo el más leal de los compañeros.

Enseguida Hank Pym adopta una nueva identidad (Yellowjacket) y se casa con Janet "Wasp" Van Dyne (nº60), para luego ir a combatir junto a los Avengers y el Dr.Strange a Ymir y Surtur, entre otros pichis asgardianos. Con la identidad de Goliath vacante, Hawkeye tira a la mierda las flechitas y se convierte en una masa de tres metros que reparte piñas a granel. Iron Man y Thor vuelven justo para una trilogía contra Ultron-6 y en el nº69 debuta otro grupito que daría que hablar: el Squadron Sinister, luego conocido como el Squadron Supreme.

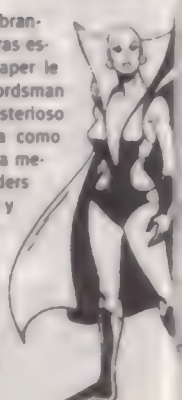
Después vienen las lucha contra el Zodiac, los Hijos de la Serpiente, Arkon y otro grupito de villanos, llamados Lethal Legion. Ya como Squadron Supreme, la pseudo-Justice League de la Marvel se trenza una vez más con los Avengers en los nºs 85 y 86. Para este entonces John Buscema dibuja sólo esporádicamente, alternando sagas con su hermano, Sal Buscema, muchísimo más limitado que John. Pero en el nº89 (Junio 1971) se larga la gran Guerra Kree-Skrull, con los Vengadores y los Inhumanos en el medio, y en tres de los nueve episodios de la saga, la revista se engalana con los majestuosos dibujos de Neal Adams. Ahhh! Qué placer!

3) SANGRE JOVEN

De aquí en más, Roy Thomas empieza a irse de a poco, con un manojo de historias más bien blandas (varias dibujadas por Barry Smith, cuando todavía no usaba el "Windsor"), donde los muchachos se dan contra varios dioses de distintos panteones e incluso contra los Sentinels, los robots caza-mutantes enemigos de los X-Men. En el nº105 debuta un nuevo guionista, polémico, extraño y capaz de manejar al grupo como pocos: Steve Englehart. Lamentablemente, a Englehart no lo ayudan los dibujantes. La serie no tiene artista fijo durante años y sus guiones caen en manos de dibujantes muy flojos como Don Heck, Sal Buscema, George Tuska, Bob Brown y tres primerizos, de los cuales sólo el tercero zafa decorosamente: Rich Buckler, Jim Starlin y Dave Cockrum.

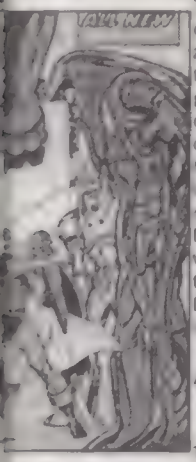
Pero los guiones de Englehart van cobrando cada vez más fuerza y a las primeras escaramuzas con HYDRA y el Grim Reaper le sucede en el nº114 el regreso de Swordsman y la aparición de un nuevo y misterioso miembro: la joven oriental conocida como Mantis. Al toque, en el 115 empieza la memorable guerra contra los Defenders (manipulados por los temibles Loki y Dormammu), de cuyos siete episodios la revista de Avengers alberga a cuatro.

Tras un par de historias de menor calibre, en el nº129 comienza una mega-saga contra Kang y Rama-Tut, que se desarrolla principal-



mente en los Giant Size nºs 2 al 4, indaga a fondo en los orígenes de Mantis y Vision, enfrenta a los Avengers con Thanos y termina con el doble casamiento entre el androide y Scarlet Witch por un lado y Mantis y el finado Swordsman (cuyo espíritu reside en un árbol) por el otro. Un delirio total.

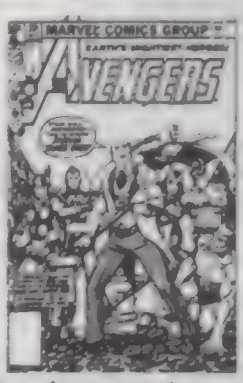
En esos Giant Size cobra chapa Dave Cockrum y le ofrecen hacerse cargo de la serie mensual. Pero Cockrum prefiere acompañar a su amigo Chris Claremont en la dura tarea de relanzar a los X-Men y la revista de los Vengadores debe conformarse con... George Pérez. Pérez debuta en el nº141 (Noviembre 1975), justo para la mega-saga que mezcla a Kang, Immortus, la Serpent Crown, el Squadron Supreme e incluso al Two-Gun Kid, oscuro personaje de los comics de cowboys de los '50. Para este entonces, ya se habían sumado tres nuevos miembros, la enigmática Moondragon, Hellcat (la modelo Patsy Walker) y el popular mutante Hank McCoy, alias la Bestia, transformado en un mono peludo por el propio Englehart, en la revista Amazing Adventures.



Tentado por una generosa oferta de la DC para revitalizar a la ya aburridísima Justice League of America, Englehart hace las valijas tras el nº152 (Octubre 1976), donde reaparece Wonder Man, villano segundón de los primeros números a quien todos creían muerto. Es una historia de zombis y vudús de lo más bizarra, a tono con todo el período de Englehart al frente de los Vengadores.

4) TODOS SOMOS VENGADORES

Tras un puñado de números flojitos escritos por Gerry Conway (de los cuales Pérez dibuja sólo algunos), se presenta en el nº158 el nuevo guionista, Jim Shooter, que viene de romperla junto a Mike Grell en la Legión de Superhéroes. La dupla Shooter/ Pérez da grandes resultados, tal como lo atestiguan los combates con Ultron, el Grim Reaper, la Lethal Legion y el Conde Nefaria, la aparición de Jocasta, las primeras pistas de la locura de Henry Pym y la complejísima saga de Korvac que se extiende a lo largo de 10 números y mezcla a todos (y cuando digo todos quiero decir todos) los Vengadores de todas las épocas, más los futuristas Guardians of the Galaxy, en una historia simplemente espectacular.



Tras algunos números de relleno (sin Shooter ni Pérez), el guionista vuelve en el

LA OTRA LIGA

Por su concepto fundacional, los Avengers nunca pudieron desprenderse -incluso con todos sus cambios- de la típica comparación con la Justice League of America, el grupo de superestrellas de la DC. Los fans se preguntaron desde siempre qué resultado tendría un combate entre ambos grupos y en los tiempos en que un crossover entre Marvel y DC resultaba impensable- distintos guionistas propusieron sus respuestas.

En 1969, Roy Thomas manda contra los Vengadores al Squadron Sinister, un grupito integrado por clones de Superman (Hyperion), Batman (Nighthawk) y Flash (Whizzer), a los que le sumaría un enemigo de Iron Man, Dr.Spectrum (Green Lantern). La DC responde poco después con los Héroes de Ángel, un mazazo de clones de los Avengers que va contra la Liga. Es el debut de Wandjina (Thor), Captain Speed (Quicksilver), Blue Jay (Yellowjacket) y Silver Sorceress (Scarlet Witch), pero pasarían muchos años antes de que los dos últimos sobrasen cierta chapa de la mano de Giffen y su alegre muchachada.

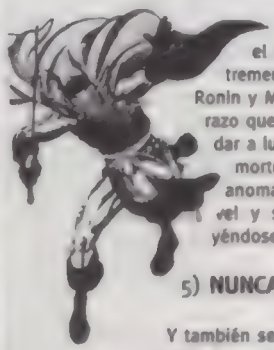
El Squadron Sinister, en cambio, volvió varias veces a hostigar a los Avengers y se descubrió que eran creaciones del Grandmaster, jugando con la genética de metahumanos semidioses, para reproducir a partes de un grupo de superseres oriundos de la Other-Earth (si esto no es Tierra-2, Tierra ¿dónde está?). Por supuesto, los héroes no se llaman Squadron Sinister, sino Squadron Supreme y tienen muchos más miembros, porque no pueden faltar los clones de Green Arrow (Golden Archer), Black Canary (Lady Lark), Aquaman (Amphibian), Wonder Woman (Power Princess), Zatanna (Arabian), Hawkman (Captain Hawk), Atom (Tom Thumb) y demás que se fueron sumando más tarde, a medida que el grupo comenza a ganar chapa y a aparecer más seguido.

Una vez gastado el chiste de "Los clones de la JLA se pelean contra los Avengers para que los fans sepamos quién es más poderoso", y ya desactivada la posibilidad de un crossover que nunca llegó a ser, el guionista Mark Gruenwald se decide a darle su propia identidad a los héroes de Other-Earth. Para ello lanza en 1986 una saga de 12 números, con un argumento sorprendentemente similar al de Kingdom Come (bah, de allí se inspiraron Kingdom Come. Acá los héroes dominan el mundo y pasan un precio altísimo en un tremendo combate final entre varias facciones de los buenos (una versión alternativa del clásico Superman vs. Batman), una de ellas liderada por los malos: Hyperion queda ciego, Captain Hawk se vuela la calabaza y mata a Black Archer, a Pinball (Pinball, a sí mismo), Lamprey (Parásito) estalla por sobrecarga de poder emitido por Dr.Spectrum, Nighthawk muere a manos de Roxfire (un duplicado en DC), que a su vez es aruñada por las garras de Minx (Catwoman). Una verdadera masacre, al palo para los comics.

Finalmente se dan cuenta de que el gobierno no es para tanto, que para ese entonces una amenaza de otro universo termina por destruir la Other-Earth y el poder del Squadron apenas alcanza para zafar y escapar a la Tierra del universo Marvel, en una graphic novel apocalíptica. De ahí en más, Gruenwald convierte a la pseudo-JLA en personajes recurrentes de la serie de Quasar (otrora, rebados, por su regreso) y luego en la reciente miniserie de Starblast. Ahora que la muerte de Gruenwald y éxito de Kingdom Come mediante) el Squadron Supreme volvió a ponerse de moda, podemos esperar muy pronto una aparición en la serie mensual de los Vengadores. Y dibujados por Pérez! Sí!!! (A.A./Dr.Sax/J.M.G.C.)

nº181 (Mar. 1979) junto a un dibujante que se quedaría durante todo un año: John Byrne, que estaba cobrando muchísima chapa con su trabajo en X-Men. El nº181 es clave: Henry Peter Gyrich, agente del gobierno, cae a una reunión de los Vengadores donde se encuentra a nada menos que 23 héroes entre miembros, exmiembros e invitados. Gyrich lanza el ultimatum: Si los Vengadores quieren seguir operando bajo sanción oficial, deben limitar su cupo a siete miembros y, más aún, pedir el permiso del gobierno para reclutar gente nueva. Más de uno lo quiere surtir, pero al final aceptan y el propio Gyrich da a conocer la nueva formación donde se incorpora, entre otros, the Falcon, que nunca había sido parte del grupo. Pero el caos es incontrolable incluso para Gyrich, y pronto se une Miss Marvel, reaparece Hawkeye y Quicksilver y su hermana se reencuentran con su padre.

Shooter se retira tras el nº188 y el próximo guionista regular es David Michelinie, a quien se suma de nuevo George Pérez a partir del nº194.



Aquí Hank Pym es de nuevo Ant Man, aparece el Taskmaster, se desata un tremendo combate con el Red Ronin y Miss Marvel tiene un embarazo que dura dos días, para luego dar a luz a Marcus, un hijo de Immortus que causa numerosas anomalías temporales. Miss Marvel y su hijo/ amante terminan yéndose al limbo.

5) NUNCA UN MINUTO DE PAZ

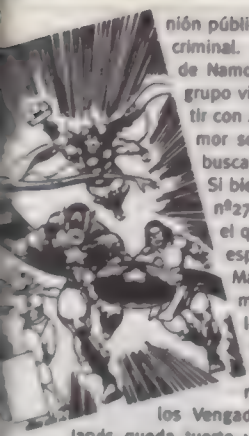
Y también se van George Pérez y David Michelinie, dando pie a los peores números de Avengers en mucho tiempo. El maestro Gene Colan trata de salvar algunos guiones (nºs 206 al 208 y 210), pero todo es inútil. En el 211 (Sept. 1981), Jim Shooter vuelve a tratar de poner las cosas en orden y recrea la formación clásica Thor/ Iron Man/ Captain America/ Wasp/ Yellowjacket, a la que se suma Tigra, por un par de numeritos. Pero Yellowjacket boletea al villano Egghead a sangre fría y termina preso y expulsado del grupo. Sola y desconsolada, la Avispa busca refugio en los brazos de Tony Stark y tiene un romance con él, sin saber que se trata de su viejo camarada de equipo. Poco antes de su partida, Shooter trae de vuelta a Hawkeye, incorpora a She-Hulk y le da chapa a Scott Lang, el nuevo Ant Man.

En el nº227 (Ene. 1983) se forma un nuevo equipo creativo: Roger Stern (guión) y Al Milgrom (dibujo) y además se une al grupo la Capitana Marvel, creada por Stern para la revista Amazing Spider-Man. Tras el juicio, se revela que Hank Pym actuó bajo el control de Egghead y el ex-Vengador, una vez en libertad, resuelve dejar para siempre su carrera como superhéroe. Enseguida se incorpora Starfox, del planeta Titan y vuelven Scarlet Witch y la Visión, que toma contacto con una barrera creada por Annihilus y se desactiva. Conectado a las máquinas de la mansión, Vision traba enlace con ISAAC, la mega-computadora del planeta Titan. Los poderes del androide se multiplican, mientras se vuelve frío, despótico y manipulador. Los Vengadores viajan a San Francisco, se enfrentan a Morgana Le Fey y asisten a la boda de Hawkeye con Mockingbird (una agente de SHIELD) para encontrar, a su regreso a New York, a una Vision cuasi-omnipotente y una extraña máquina que teleporta a seis de ellos (Thor, el Capi, la Avispa, Hawkeye, She-Hulk y la Capitana Marvel) al planeta del Beyonder, donde se desenadenan las Guerras Secretas.

De regreso (ya sin She-Hulk, que se une a los Cuatro Fantásticos), se acuerda la creación de un equipo de Vengadores en la Costa Oeste, se desencadena un combate con los Dire Wraiths y crece de a poco la amenaza del temible Maelstrom, a quien los equipos de ambas costas combaten en el nº250 (Diciembre 1984). Este número marca la despedida de Al Milgrom y Bob Hall se incorpora para una historia en cuatro partes en la que regresan Hercules y Black Knight y la Visión domina todo el ciberespacio, haciéndose infinitamente poderoso. Finalmente, sus compañeros apelan a su "humanidad", lo convencen de abandonar sus planes de conquista y este se extrae del cerebro un cristal colocado por Ultron que controlaba sus recuerdos y sus emociones. La Bruja Escarlata y su marido dejan el grupo, que queda conformado por Wasp (líder), el Capi, Hercules, Starfox, Black Knight y la Capitana Marvel. Todo listo para una nueva época de gloria.

6) CLASICOS Y MODERNOS

El nº255 de Avengers es, sin duda, un clásico. Roger Stern reestructura las filas de los Vengadores (limitando a 6 el número de miembros activos) y lanza a la Capitana Marvel al espacio, como una punta de lanza en lo que será una exploración intensa e inolvidable del Universo Marvel. El resto del equipo pronto se interna en la Tierra Salvaje para enfrentar a Terminus, que termina devastando dicha región. El gobierno, indignado, les retira su apoyo mientras aparece Firelord (ex-heraldo de Galactus) a reclutar a los Vengadores para una guerra galáctica entre los Skrulls y Nebula, la demencial nieta de Thanos. Al cabo de esta (que cuenta con un crossover con Fantastic Four y dos tie-ins con Secret Wars II), Starfox decide quedarse en el espacio. De vuelta en la Tierra, Namor y los Vengadores encuentran el extraño capullo de donde saldría poco después Jean Grey, milagrosamente intacta luego de su "muerte" en la famosa saga de Fénix Oscura. Namor es nombrado miembro y, si bien da una gran mano en las sucesivas luchas con el Beyonder, Molecule Man, Kang y the Growing Man, es resistido por la opi



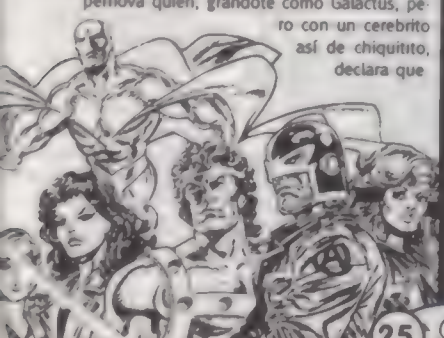
nión pública, que lo considera un criminal. Pero Marrina (esposa de Namor) está en peligro y el grupo viaja a Atlantis a combatir con Attuma, tras lo cual Namor se queda en el océano, buscando a su amada.

Si bien hay un prólogo en el nº271, el 273 (Nov. 1986) es el que marca el inicio de la espectacular saga de los Masters of Evil, cinco números electrizantes en los que una horda de villanos liderada por el Baron Zemo toma la mansión y masacran a los Vengadores. Hercules muere, Jarvis queda tuerto y reaparecen Ant Man, Thor y el Dr.Druid a dar una mano. Tras el combate se establece una nueva formación, integrada por Thor, el Capi, Black Knight, Capitana Marvel, Dr. Druid y She-Hulk que, investigando la desaparición de Hercules, terminan en pleno Olimpo, en combate contra las dioses griegos, esta vez con ayuda de la Avispa y Namor.

El último número de Stern es el 285 pero la joda continúa, porque luego de una saga contra distintos villanos robóticos, llega Walt Simonson a hacerse cargo de los guiones y entre los nºs 291 y 297 se dedica a destruir por completo a los Vengadores. Manipulados por el Dr. Druid (a su vez controlado por Nebula), los Avengers sufren la muerte de Marrina, la partida de Namor, la maldición que mutiliza al Black Knight y la enfermedad de la Capitana Marvel. Ya esclavizados por Nebula, los restantes miembros se trenzan con el Consejo de los Kang y la nieta de Thanos y Druid terminan perdidos en el fin del tiempo. Al final del nº297 (Nov. 1988), Thor, Black Knight y She-Hulk le dicen adios a Jarvis. Se acabaron los Avengers. Pero el infierno estalla en Manhattan y, tratando de parar el caos, se reúnen el ex-Capitán América (ahora llamado the Captain), Thor, Reed Richards, Sue Richards y el mítico Gilgamesh. Al final del nº300 (el último de Simonson y Buscema), los cinco se deciden a refundar los Vengadores (A.A)

7) POR ALGO SE LA DIERON A LIEFELD

Ouch! Tras la buena historia en la que el grupo se disuelve, el nuevo intento de relanzamiento arrancaba decididamente mal. Por supuesto que el Capitán y Thor son candidatos naturales (más allá de lo devaluado del concepto), pero las nuevas adiciones lucían incomprensibles: Mister Fantastic e Invisible Woman, en un intento de chupar clientela de los Cuatro Fantásticos, y Gilgamesh, de los Eternals, cuya única motivación era "si hay mostros, voy". Para colmo, la tapa del nº301 los muestra luchando contra... las sanguijuelas cerebrales. Cerebros voladores con tentaculitos! D'oh! Y esto era tan sólo la primera parte de la saga de Supernova quien, grandote como Galactus, pero con un cerebrito así de chiquitito, declara que



GO WEST!

Un problema evidente que existió siempre en la serie de Avengers era la cantidad limitada de heroes que pueden aparecer sin volver locos a los lectores y al propio guionista. Y, por supuesto, sea cual fuere el elenco "estable" de la serie, los fans siempre pedían que se incluyera a tal o cual personaje favorito que había quedado afuera.

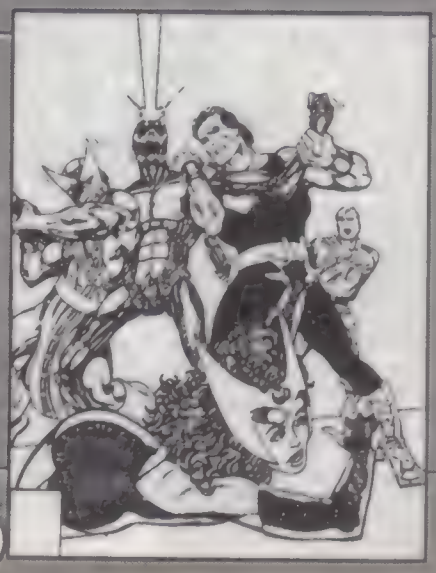
Un poco para tratar de subsanar esto y un poco para azuzchuchear, Marvel prueba en Septiembre de 1984 el concepto de los West Coast Avengers, en una mini serie de cuatro partes a cargo de Roger Stern y Bob Hall. La cosa camina bien y en Octubre de 1985 se larga la serie regular. Para eso traen a Al Milgrom (hasta entonces dibujante de Avengers) y a un guionista identificado con una gran epoca de la serie: Steve Englehart.

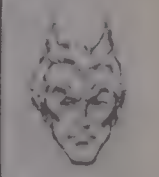
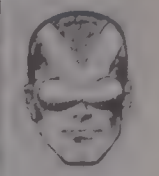
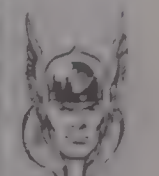
El grupo de la Costa Oeste es mucho más estable que la Casa Central y cuenta con Hawkeye (por fin jefe), Mockingbird (su esposa), Iron Man, Tigra y Wonder Man. Pero el Englehart de los '80 no es el mismo de los '70 (como descubrimos con horror en los primeros numeros de Silver Surfer) y Milgrom dibujaba cada vez peor, con lo cual la serie se hizo un verdadero bolazo. Los Vengas luchaban con gilas como Graviton, Master Pandemonium o el Zodiac y en busca de conformar a los lectores, se fueron agregando personajes como Espíritu, the Thing (!), Black Knight, Vision y Scarlet Witch y dos regresos muy extraños: Mantis y Hank Pym, ahora llamado simplemente Dr Pym.

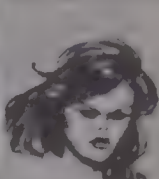
La cosa se pone piola recién en el nº42, cuando John Byrne se hace cargo de guion y el dibujo y se concentra en la Bruja y la Visión, para redefinir por completo a ambos personajes. Byrne hace desfilar también al Capi América, She-Hulk, la Avispa, USAgent y hasta el Human Torch de la Golden Age y, de paso, crea a los Great Lakes Avengers. Pero a los pocos numeros se pelea con los editores y se va.

A sacar las papas del fuego llegan el dibujante Paul Ryan y otro viejo amigo de los Vengadores: Roy Thomas, pero las cosas sólo empeoran y la revista agoniza. En el nº100 Mephisto masacra a Mockingbird pero el título muere recién en el nº102, tras el obligatorio crossover con X-Men, parte del festejo del 30º Aniversario de ambos grupos.

Una formación similar a la de AWC nº102 volvería en 1994 en el nº1 de Force Works, un nuevo grupo ahora más supeditado a Iron Man que a la idea global de los Avengers, tal como se vio en la serie animada del Vengador Dorado. Pero Force Works tampoco pegó entre los fans y, cuando llegó el próximo gran crossover, la revista se cerró en el nº22 y unos pocos personajes (Iron Man, Scarlet Witch) se reintegraron a los Avengers. Al resto (Century, Spicer Woman, USAgent, War Machine) los cubrió el piadoso manto del olvido. !A A !





o alguien (los bomberos, el correo, Diamond) le entregaba a Nebula, o destruía el mundo. Se juntan 40 superhéroes y, cuando se supone que se vienen los palazos como corresponde, Reed rosquea con el mostro y logra el peor anticlimax de una historia que he visto en años. De aquí en más, los guiones de Ralph Macchio y luego John Byrne seguirían haciendo rebotar a los Avengers por aventuras cortas y sin interés y con el despelote de una formación siempre cambiante, lo cual se suponía era La Gran Idea.

Y si no hay un sentido o un guión de a dónde va la cosa... rompamos todos! Sí!!!! Robots gigantes! Iupiii!! Así, los malos hunden Avengers Island y con ella la Mansión original. Los Vengadores se reagrupan entonces en el complejo debajo de Avengers Park (donde antes estaba la Mansión) y llega Freedom Force, que se pone a... 'satamente, romper todo el parque. Luego de más bardo y trozos de mampostería voladores, ¿qué más podemos hacer? Destruyamos ABSOLUTAMENTE TODO. Un super aparato implota el Universo y sólo queda flotando una piecita con los Vengadores, todo blanco onda Crisis, pero del lado de adentro. Aparecen Spider-Man, el Stranger (un gigante) y Nebula se hace... gigante.

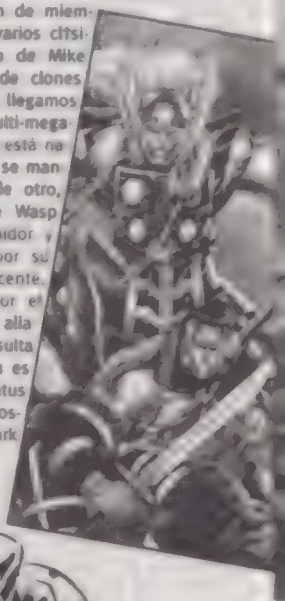
Y, ahora sí, lo pior: The Crossing Line. Seis números escritos por Fabián Nicieza y dibujados por Paul Ryan (con las omnipresentes tintas de Tom Palmer), con los Vengadores, Alpha Flight y los People's Protectorate (ex-Soviet Super Soldiers) en una pobrísima metáfora perestroikera sobre la paz mundial en donde una bomba atómica explota en medio de todos los superhéroes, pero igual Shaman los salva. Otra que el OverPower!

En el n.328 llega Larry Hama a "escribir" algunos "guiones" y trae consigo a Rage, un niño devenido adulto por un accidente radiactivo, o por un crimen que no cometió, o algo así. Y no, no es verde, es negro. La cosa es que Rage vive enojado, "me enojo todo y le pego a Dr. Doom", etc. Un zapato. Por suerte, Hama se va en el n.333, no sin antes dejarnos un nuevo cuartel para romper.

Y por fin llega Bob Harras, que trae de vuelta algo de la clase perdida, aunque no de entrada: arranca con The Collection Obsession, con 5 tapas 5 a cual más repelente de Ron Lim. Del guión, ni hablar. Tras un descanso de tres meses, Harras retorna con un nuevo dibujante (Steve Epting), un equipo fijo de Vengadores y un plan argumental. Por un lado, se acentúa el toque X-Men en la colección (más soap-opera, guiones más dark) y ya casi no hay enemigos sino duplicados malignos (al estilo Tierra-3), duplicados benignos, duplicados muertos por kilo (recurso barato si los hay), miembros del grupo que se vuelven enemigos, parejas que se vuelven tríos y luego cuartetos y por supuesto la telenovela histórica de Visión (el verdadero Data aunque post-Spock). Por otro lado, comienza lo que podríamos llamar "Crisis en Tierras Infinitas, pero en un solo título y de Marvel", que se detona en el n.343 con la aparición de Swordsman y otras versiones alternativas de distintos héroes (Capi, Black Panther, Visión) y en particular en el n.355 con el debut de Proctor, el villano de la saga quien resulta ser un Black Knight corrupto por la maldición de la espada de ébano y su unión con una Sersi de otra dimensión. Arruinado, el chabón. En onda con el 308 Aniversario de la revista, 1993 marca el clímax de la saga de Proctor y la reformulación conceptual de los Avengers. Pero esto es apenas el preludio del Gran Despelote Final.

Con un nuevo sacudón de miembros (y el regreso de varios clásicos), y con el ingreso de Mike Deodato y la fábrica de clones más grande du mundo, llegamos a The Crossing. EL multi-mega-super crossover que no está nada mal y donde Harras se manda un cambio atrás de otro, desde la mutación de Wasp hasta un Iron Man traidor y asesino reemplazado por su clon temporal adolescente, todo esto generado por el viejo Kang y su nueva aliada, Mantis, otra que resulta ser traidora. La historia es buena, pero deja un status quo prácticamente insostenible, incluso para Mark Waid quien, tras sufrir la ola de Onslaught, entrega la alicaída revista a las avechuchescas garras de Rob Liefeld.

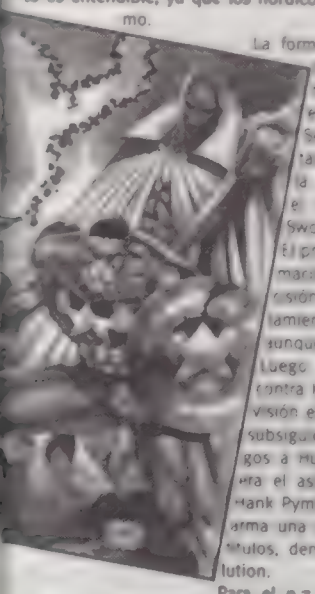
¿Cómo se pudo caer tan bajo? En plena Edad Oscura de los superhéroes con garritas y cara de malo ser un superhéroe derecho viejo era cuanto menos complicado, sin contar los kilombos de la Marvel. No es casual que, con el retorno del heroísmo (y el éxito de la JLA) los Avengers retornen hoy como una aplanadora. Pero antes el horror. (Dr.S.)



8) HEROES REBOSTA

Cuando los héroes no mutantes mueren en la manos de Onslaught, les espera un destino peor que el Infierno: se los dan a los ex-empleados de Marvel Rob Liefeld y Jim Lee, con la posibilidad de recrear a todos esos héroes clásicos en cuatro colecciones que empezarían nuevamente desde el primer número y durarían un año. Así, a Lee se le otorgó Fantastic Four y Iron Man y, lamentablemente, Liefeld se quedócon Avengers y Captain America.

La corrida de doce números de la versión Heroes Reborn de Avengers empieza, al igual que el título original, con un enfrentamiento con el dios del engaño: Loki. Si bien no fue explicado, el Loki que aparece en Heroes Reborn es el mismo del Universo Marvel, o sea, el mismo que anduvo por el Ultraverse. Esto es entendible, ya que los nórdicos no tenían dios del turismo.



La formación original cuenta con Captain America (con memorias recién despegadas en Captain America n°1), Scarlet Witch (la única mutante sino una chica Tilla de la asgardiana Enchantress), el robot Vision, Hellcat, Swordman, Hawkeye y Thor. El primer número cuenta la formación de los Avengers por decisión de SHIELD, el descongelamiento de Thor y la derrota, aunque no definitiva de Loki. Luego los vengadores pelean contra Kang el Conquistador y a Visión es casi destruida. Números subsiguientes tienen como enemigos a Hulk y a Ultron (que antes era el asistente de laboratorio de Hank Pym) y en el sexto número se arma una saga con todos los otros títulos, denominada Industrial Revolution.

Para el n.7 se va Liefeld (gracias a Dios) y los guiones recaen en Walt Simonson, guionista de una de las buenas épocas del grupo. Sin embargo, de acá en más, la serie se torna una contínua pelea contra enemigos clásicos de los Avengers (en una monótona secuencia de "aparezco-me-pegan-voy-en-cana"), entre los cuales aparecen el Executioner, Wonder Man, Whirlwind, Enchantress, Klaw, Melter, Radioactive Man, Black Knight, etc. Más tarde se descubre que todo fue planeado por Loki quien, tras absorber a todos los villanos que aparecieron, corrompe a Scarlet Witch y a Hawkeye para que lo ayuden. Durante una de las batallas Thor, de puro aburrimiento, decide pasarse al bando de Loki y, para complicarlo más las cosas, aparece otro Thor, que vendría a ser el original y que posee los recuerdos del universo anterior. Al final, los Avengers combaten contra un Loki todopoderoso y, como era de esperar, lo derrotan.

Los n.s 12 de cada colección forman un gran crossover titulado Heroes Reunited que junta a todos contra el poderío de Galactus y sus heraldos. La batalla finalmente se gana por la intervención oportuna (qué original!) del Silver Surfer, y Galactus es destruído.

Aunque en algún momento se habló de continuar los títulos de Heroes Reborn, la idea aparentemente no prosperó y los n.s 13 fueron los últimos realizados por la gente de WildStorm. Finalmente, Peter David se da el gusto de realizar epílogo en forma de miniserie en cuatro partes, con dibujos del desastroso Salvador "Trato de dibujar como Pacheco pero no me sale" Larroca. La saga se tituló Heroes Return y es casi peor que las series de Heroes Reborn. El plot tiene como figura principal a Franklin Richards (quien había creado un universo ficticio, el de Heroes Reborn, donde había alojado a todos los héroes), y su enfrentamiento con los Celestials para decidir cuál de los universos vivirá. Finalmente, los dos universos sobreviven, con la condición de que todos los héroes vuelvan a su universo original y, por ende, a sus nuevos y fabulosos títulos. Make Mine Marvel. (J.M.G.C.).

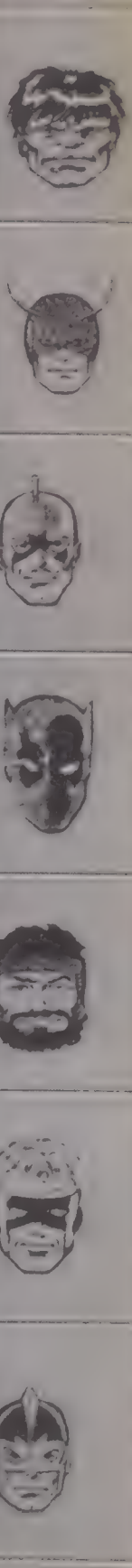
HEROES RETURN

LA VENGANZA SERA TERRIBLE

A pesar de las buenas ventas, la movida de Heroes Reborn no fue más que un mal trago para los fans de Marvel, mientras que Jim Lee descubría de a poco que su estudio WildStorm no podía producir con un mismo cuidado los cuatro títulos de Marvel y, además, toda su línea de image comics, se decidió terminar el experimento en los n°s 12 de las cuatro series. Marvel se abocó al armado de cuatro nuevos equipos creativos y, como la cosa parecía ir para largo, les armó los n°s 1, con artistas invitados que "amalgamaron" a los personajes de Marvel con los de image.

Pero en Octubre llegó la miniserie semanal Heroes Return y Peter David fue uno de los grandes detractores de la movida. Lee Liefeld fue el encargado de traer de vuelta al universo Marvel a sus máximas vendedoras. Los nuevos n°s 1 alcanzaron excelentes cifras de ventas, generadas en gran medida por la envergadura de los creadores convocados. Mark Waid y Kurt Busiek injustísimamente relegados por la llegada de Awesome Verdugo-Lee, regresaban a Captain America, Scott Lobdell y Alan Davis revalorizaban Fantastic Four, Kurt Busiek y Sean Chen se harían cargo de Iron Man y Busiek y George Pérez reanudaban la saga de los Avengers sin hacerse cargo en lo más mínimo de las "innovaciones" de Rob y Jim.

El nuevo n°1 salió en Diciembre del '97 y resultó ser la quinta publicación más vendida de ese año. Con la reunión de todos los ex vengadores aún activos para la lucha con Morgana Le Fey se abrió un nuevo capítulo que promete para más adelante un enfrentamiento con el Sr. Doom, el regreso de varios viejos conocidos, problemas para Miss Marvel (Binary, por ejemplo, estaba a partir del n°4 y, para fin de año, el esperado showdown con los Thunderbolts. Y si ardás descontado, porque sabemos que Pérez se va a ir a la mierda en el n°6 y Busiek en el 10, quedate tranquilo. Ambos firmaron contrato por dos años, lapso en el cual Pérez se comprometió a dibujar 20 números. Qué tal! (A.A.)

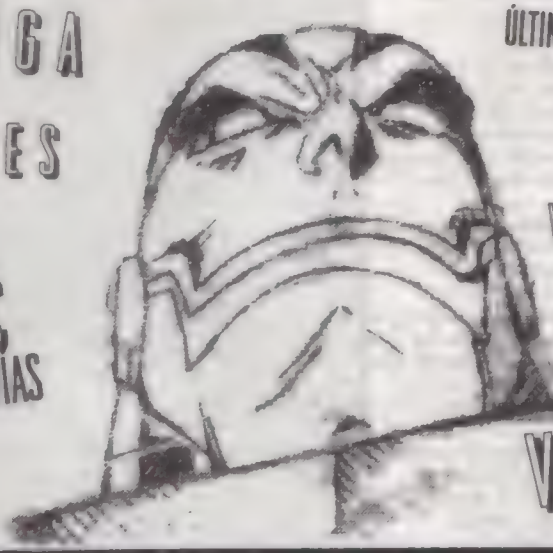


APOCALIPSIS COMICS

MANGA

WARGAMES

CLUB DE MAGIC TODOS LOS DIAS



ÚLTIMAS NOVEDADES DE ROL

VID Y PLANETA

MUÑECOS

VIDEOS

CABILDO 2370 LOC. 57

GALERIA RIO DE JANEIRO - BELGRANO

DR. BIZARRO

video store

cine clase B - de culto
series - animacion - terror
ficcion y fantasia

Tambien Comic cards
Libros . Toys . Mexicanas

Y TODA LA BASURA DEL UNIVERSO

Av. Cabildo 2136 Loc. 12 y 13 B
Galeria Recamier (PB a Mitad) 782-8091

CORTO MALTÉS

Creador: Hugo Pratt. **Primera Aparición: Sgto.Kirk nº1 (1967).**

HISTORIA: Corto Maltés nació en Malta el 10 de Julio de 1887, hijo de un marino británico y una gitana de Sevilla. Ambos se conocieron en Gibraltar, luego ella dio a luz en Malta y posteriormente la gitana y su pequeño hijo se asentaron en Córdoba, España, en una enorme casa con patio y jardines. Fue en esta ciudad, donde conviven desde hace siglos las tradiciones cristiana, judía y árabe donde creció Corto y donde conoció a Ezra Toledano, rabino iniciado en los misterios de la Cábala, quien hizo ingresar al joven a la escuela judía de La Valeta, donde Corto comenzó a adquirir una visión cósmica del Universo.

Un día, una gitana leyó su mano y se sorprendió al ver que el joven Corto no tenía en su palma la línea de la fortuna. El muchacho pronto se apoderó de una navaja y se dibujó él mismo la raya faltante. Corto siguió estudiando y su interés se concentró cada vez más en los misterios, los mitos y, sobre todo, los viajes y los barcos. Con sólo 17 años, Corto se embarcó en el Vanidad Dorada y así llegó a El Cairo, a entregar un mensaje a un rabino, discípulo de Ezra Toledano.

Días más tarde, paseando por las pirámides, un viejo rabino le entregó al joven un antiguo mapa, que revelaba la ubicación de las legendarias minas del Rey Salomón. Corto salió en busca del mítico tesoro y recorrió el Asia Menor para luego llegar a la Manchuria, en plena guerra entre Rusia y Japón. Allí conoció al periodista norteamericano Jack London y a Rasputín, ruso renegado, pe[illegible], rebelde. Junto a él se dirige a Africa en 1905, siempre en busca de los mismos.

Pero un motín a bordo del barco hace que [illegible] y Rasputín queden varados en Indonesia, hasta que son recogidos por un barco con destino a América. Así llegan a Chile y, ya en 1906, a Argentina, donde conocen a Butch Cassidy y sus cuatreros patagónicos. Fascinado por este país, Corto regresó brevemente a Europa, pero luego se instaló un tiempo en Buenos Aires. Sus viajes no se detienen y entre 1908 y 1913 se lo ve por Italia, México, Marsella, Túnez y Londres y más tarde en San Salvador de Bahía, ya convertido en un auténtico caballero de fortuna y ocasionalmente dedicado a la piratería y el contrabando.

En 1914 Corto se asienta en La Escondida, una isla del Pacífico Sur, controlada por el misterioso Monje, aliado de los alemanes. Pero el estallido de la Primera Guerra Mundial se hizo sentir incluso en tan remoto paraje, con lo cual Corto y Rasputín abandonaron la isla en 1915, entre escaramuzas y bombardeos. En Agosto de ese año, Corto llega a Panamá y, siempre en busca de nuevos tesoros y ciudades perdidas, recorre la costa atlántica de Sudamérica pasando por San Salvador, Venezuela y las Guayanas.

De regreso a Europa en 1916, se ve enredado en la insurrección irlandesa contra la corona y dos años después presencia la muerte de Manfred von Richtofen, el temible Barón Rojo. De ahí viaja al Africa Oriental donde, una vez más, es testigo del conflicto entre ingleses y franceses por el dominio de Siria y traba amistad con Cush, el dancalo, otro personaje despiadado pero leal. Juzgado por homicidio tras matar a un sargento alemán en Africa, Corto es absuelto a fines de 1918 y se va a descansar a Hong-Kong.

Pero pronto lo interceptan Rasputín y la bella Shanghai-Lil, de una logia llamada Linternas Rojas y Corto se embarca en una nueva travesía, esta vez a bordo del tren transiberiano, bajo el asedio permanente de rusos, chinos y mongoles. En Febrero de 1920, herido pero nunca cansado, Corto está de regreso en Hong-Kong pero pronto decide volver a China, a reencontrarse con Shanghai-Lil, ahora integrada a las huestes de Mao Tse-Tung.

En 1921 Corto reaparece en Venecia, se envuelve en un misterio de masones y cabalistas judíos y luego vuelve al Asia Menor, ahora azotada por la guerra entre turcos y armenios. El marino se dirige a Samarcanda, donde está preso Rasputín y luego a Kafiristán donde, dicen, se encuentra el tesoro de Alejandro Magno. Sin embargo Corto y el ruso sólo encuentran más guerra y más muerte y huyen rápidamente a Bombay, desde donde Corto vuelve a Venecia (un año después de su partida) con las manos vacías.

En 1923, Corto vuelve a Buenos Aires, a ayudar a su amiga Louise Brookszowyc a desarticular una terrible banda de proxenetas. Su siguiente viaje lo lleva a Suiza, donde conoce a Hermann Hesse y, por fin, un viaje místico al más allá le revela el sentido de sus sueños más esotéricos. Luego Corto y Rasputín se reúnen, esta vez para ir en busca del continente perdido de Mu, pero tampoco lo [illegible]

Muy poco se sabe de la vida del Corto Maltés luego de 1928. Se dice que murió en España, en 1936, enredado (como era su costumbre) en una guerra sangrienta con la que no tenía nada que ver. Coetáneo y amigo de Sigmund Freud y Ernest Hemingway, Corto Maltés fue un aventurero incansable, siempre fiel a su único amor: la libertad. **(Andrés Accorsi)**

EXTRA-DATA

Tal vez el más popular de los personajes europeos, Corto Maltés es la primera obra de Pratt orientada claramente al público adulto. El éxito lo acompañó siempre (incluso en los últimos álbumes, de calidad más dudosa) y la imagen del Corto pasó a figurar en remeras, relojes, encendedores, agendas, por supuesto revistas y, en algún momento, una serie de tres películas protagonizadas por Christopher Lambert, que siguen sin tener fecha de estreno.

LOS RESCATADORES

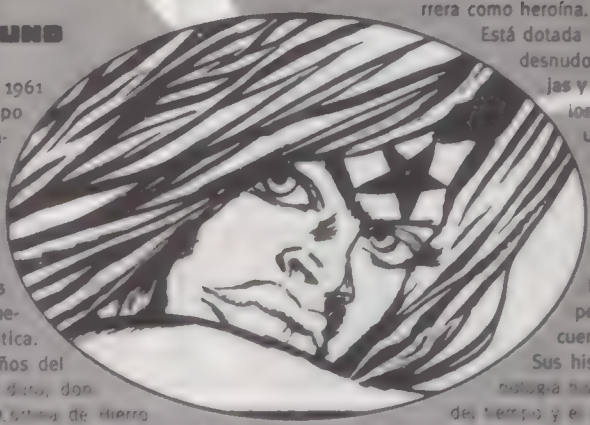
HASTA 1985 Y LA APARICION DE LA PERESTROI KA, LA EX-URSS NO AUTORIZO EL USO DE LA HISTORIETA COMO MEDIO EFECTIVO DE DIVULGACION IDEOLOGICA. EN CAMBIO, OTROS PAISES DE ORIENTACION COMUNISTA YA UTILIZABAN EL LENGUAJE DE LOS CUADRITOS CON GRAN EXITO. EJEMPLOS DE ESTO FUERON LOS FAMOSOS COMICS DE MAO EN CHINA Y ELPIDIO VALDEZ EN CUBA. PERO EN PLENA GUERRA FRIA, EN PLENA ERA KRUSCHEV, NACIO EN RUSIA UN COMIC CLANDESTINO, CONTESTATARIO DEL SISTEMA. SU PERSONAJE PRINCIPAL, UNA MUJER QUE INTENTABA RESCATAR EL VERDADERO ESPIRITU DE LA REVOLUCION DE OCTUBRE. SU NOMBRE...

OKTOBRIANA

por Hernán Ostuni y Fernando Garcia

CAMARADA UNDERGROUND

Corría el año 1961 cuando el Grupo PPP (Progresinaya-Politika-Pornografía) de Kiev (Ucrania), crea la revista clandestina Mtsyry (el Novicio), donde hasta 1967 se publicarían los comics de esta peculiar heroína soviética.



Eran los años del régimen duro, donde la Cortina de Hierro no permitía que nada saliera de la Unión Soviética sin una estricta evaluación. Dadas las características de nuestra heroína, jamás podría haber cruzado la frontera, pero es aquí donde aparece Petr Sadecky, un joven considerado miembro activo de la Juventud Comunista Checoslovaca que tenía contactos secretos con el Grupo PPP y otros grupos similares. Sadecky sería el encargado de sacar de la URSS los originales de Oktobriana, camuflados con dibujos superpuestos que ocultaban el material original, y llevarlos a Praga de Ivan P. Blake, inexistente dibujante de los EEUU, a quien se le tenían que restar las supuestas pinturas. De esta manera, Oktobriana cruzó las prohibidas fronteras soviéticas para darse a conocer en el mundo libre, primero en Inglaterra y más tarde en Alemania.

¿QUIEN ES OKTOBRIANA?

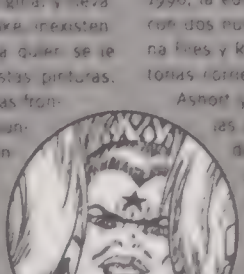
La primera aparición de esta mujer-demonio [illegible] data de 1961, en la historia [illegible] Volcán Radiactivo [illegible] (todas son siempre en esta onda), que narra cómo luego de salir de un volcán y de matar a una morsa gigante, Oktobriana comienza su carrera como heroína.

Está dotada de un exhuberante cuerpo semidesnudo cubierto por unas estrellas rojas y luce una cabellera rubia con pelos tan resistentes que en más de una oportunidad sirvieron como hilo de sutura para las heridas de sus compañeros de lucha. La leyenda dice que mantuvo relaciones sexuales nada menos que con el Yeti, a quien calificó como su ideal de hombre, pero también supo premiar con su cuerpo a varios de sus aliados.

Sus historias no guardan ninguna cronología histórica. Oktobriana viaja a través del tiempo y el espacio para cumplir sus misiones y recurre a lo que surja para terminarlas con éxito. Así se alió con Lenin para destruir a Stalin y para vengarse con este último atrajo a una legión de pieles rojas. Voló a New York para destruirla con bombas atómicas, comandó una tropa de yetis contra Mao cuando invadió el Tibet, detuvo el sitio de los nazis en Stalingrado ayudada por un batallón de la Policía Montada de Canadá, colaboró con Pancho Villa e incluso estuvo en Argentina, participando junto a Garibaldi de las luchas libertadoras.

POR LA VUELTA

Fue Inglaterra a que la introdujo en el mundo libre en 1971 [illegible] que Sadecky esperó varios años antes de publicarla) y fue Inglaterra el país que la vio volver, 25 años más tarde. En Agosto de 1996, la editorial Paradox Comics lanzó una miniserie de 5 partes con dos nuevas aventuras de esta singular heroína: The Oktobriana Files y Return of Oktobriana (en ambos casos sin "K"). Las historias corrieron por cuenta de Stuart Taylor, Blake O'Farrell, Jon Ashort y Adrian Bamforth y, si bien no estaban a la altura de las originales, recibieron el premio a la Mejor Serie Nueva del '96 en la Sexta edición de los UK National Comic Awards. Tras el éxito, salió en 1997 una nueva saga de dos partes, llamada Oktobriana: Filling in the Blanks, escrita por Stuart Taylor y dibujada por Dave Roberts. En la primera página de cada miniserie se presenta una semblanza de la heroína y se le dedica la historieta a los creadores, los miembros del PPP: Igor, Maya [illegible] kovsky, Nikita, Ivas, Bulfrog, Drakov y Lidia Bonsovna, quien introdujo en la saga del grupo la sigla "P", que corresponde a Pornografía. La bella diablesa está de vuelta.



AKHORSI & ASYLUM

Y se termina el verano para la muchachada de Akira. Entre Enero y Febrero recibimos muchísimas cartas (todas centradas en el tema fantabásico) y vimos aquí la oportunidad de responderles a todos. Para eso, es decir, no escribirles sin más preámbulos en el pleno de cartas correspondientes a los siguientes números del Asylum.

Gabriel Peralta, de Pergamino, saluda, felicita, agradece el apoyo a los fanzines, dice que de Bruno Helmet le gusta el dibujo pero no el guión y se suma al -ya un tanto gastado- debate sobre Cybersix, diciendo:

"Todos los que entraron como caballos en esta estúpida polémica de si Cyber es argentina o italiana son unos verdaderos chiquilines faltos de cerebro. Digo esto porque no puedo creer que personas más o menos razonables (y cuando digo "razonables" quiero decir que razonan, piensan, analizan) se pongan a cuestionar la nacionalidad de un personaje de comics, ya que estos adoptan cualquier clase de identidad nacional al ser vendidos al exterior, como es el caso de Cybersix. Una vez leí que cuando una editorial del extranjero le solicita una historieta a un argentino, se le exige que la haga sin nacionalidad ni identidad. Así que cualquier discusión al respecto no debe existir."

Bueno, me parece que este factor es digno de ser tomado en cuenta, no así los términos que usás para denigrar a los comiqueros que se han sentado a pensar, analizar y razonar este tema y cuyo aporte no debe ser descalificado de ninguna manera. Pero, leyendo tu próximo párrafo, deduzco que te pusiste a escribir esta carta en un estado de beligerancia a prueba de toda lógica. A las pruebas me remito:

"Quiero hacer un llamado a todos los comiqueros del país para que todos les demos verdurita y piñas a granel a los Hermanos Leiva, quienes hace rato están tirando mierda a nuestra querida revista. Si no se dejan de joder, mandaré a dos de mis guardias a que les rompan las piernas.

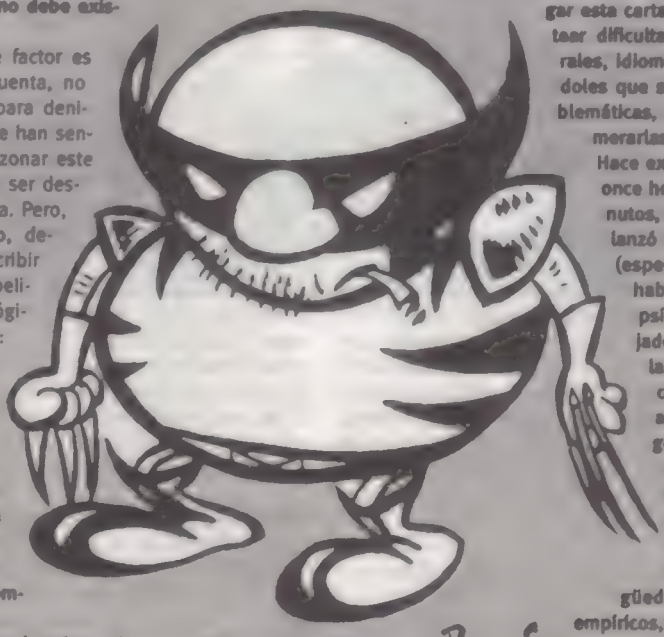
Hablando en serio, no entiendo cómo siguen publicando sus cartas, porque lo único qe hacen es tirar basura y nada más que basura. Ya sé que me van a decir que ustedes son democráticos y todo eso, pero pienso que si la revista abre un espacio de expresión, es para ser llenado por cosas importantes, no por Basura-Leiva que sólo critican y muy duramente con el único fin de figurar".

Vos lo dijiste, Gabriel. Este es un espacio totalmente libre y abierto a la opinión de los lectores y -siempre y cuando esta se exprese de un modo respetuoso- la opinión adversa es tan bienvenida como el elogio. Si los Leiva vuelven a escribir, su carta (y mi respuesta) tendrán su lugar en el Asylum. Gracias y hasta pronto.

Notebook of the starship USS Enterprise
Stardate 170143.8
Estimado Sr.Andrés Accorsi:

Me ha sido muy difícil hacerle llegar esta carta. He tenido que sortear dificultades de tipo temporales, idiomáticas y de otras índoles que si bien han sido problemáticas, no tiene caso enumerarlas aquí.

Hace exactamente tres días, once horas y veintisiete minutos, una nave romulana lanzó sobre el Enterprise (espero conozca de qué hablo) una disrupción psíquica, la cual ha dejado a todos los tripulantes (excepto a mí, claro) en estado de amnesia. Sin embargo, mi cerebro positrónico de alguna manera resultó afectado, ya que me es muy difícil recordar cosas de más de un año de antigüedad. Basado en datos empíricos, puedo afirmar que esto empeorará y es por eso que necesito su ayuda.



Verá, su fama ha llegado incluso hasta el Siglo XXIV y es bien sabida su afición por estos temas. Mi pedido es simple. Necesito un informe detallado de mí y de la tripulación del Enterprise (D) desde que esta partió al infinito. Tengo entendido que también su hermano Diego podría ser útil y no dudo que aceptará asesorarlo.

Eso será todo. Espero abrir un libro de historia en los próximos momentos y ver que mi pedido ha sido cumplido. Desde ya, mis infinitas gracias.

Teniente Comandante Data. USS Enterprise

No! Y después algunos se quejan porque esta sección se llama Akhorsi Asylum! ¿Cómo prefieren categorizar a dementes como este?! En fin, mi estimado androide, le recomiendo las notas sobre Star Trek vs.Star Wars del nº29 y la de La Política en Star Trek del nº31. También le sugiero consultar la revista Warp 10 y rastrear la meganota de Ostuni, García y otros, que se serializó en varios números de la ya legendaria Comic Magazine. Seguramente, en algún momento volveremos a visitar el Universo Trek en estas páginas, porque usted no es el único interesado en el tema. Hasta pronto y saludos al maestro Jean-Luc.

Desde Mina Clavero, Córdoba, vuelve a la carga Francisco "The Corinthian" Cane, reputeando a la abominable Batman & Robin y cebado a niveles cósmicos con Preacher. Siguiendo la propuesta de Gabriel Peralta, The Corinthian dice:

"Hermanitos Leiva: ¿Por qué no hacen un rollo (si es que pueden doblar las tapas) con los libros de esos Sakatumi, Yopipore o qué sé yo, y se los meten en el ano? Si quieren los ayudo".

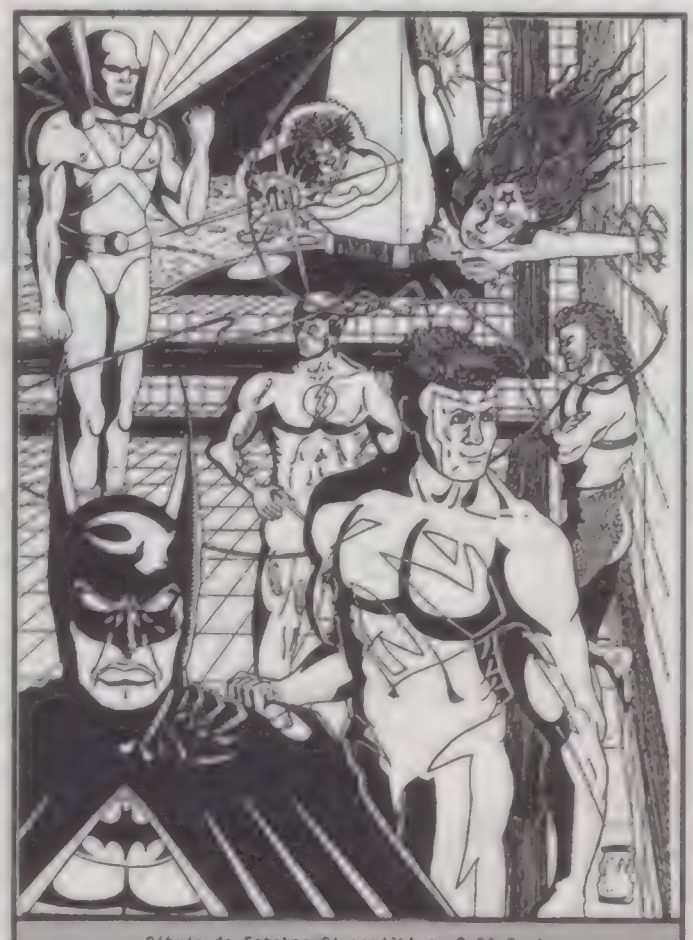
Pero no es así, muchachos. El que escribe para dar palos a Comiqueando tiene que ser respetado de igual modo que el que escribe a favor. Si a cada uno que critica o protesta lo vamos a cagar a puteadas entre todos, vamos a lograr que nadie envíe opiniones adversas y esto va a ser un interminable intercambio de abrazos, besos y flores. Para que Comiqueando crezca y mejore es necesario, por supuesto, el apoyo y la lealtad de los que se copan desde siempre con la revista. Pero también hace falta el aporte del disconforme, del que no se apasiona con lo que nosotros hacemos, del que nos mira desde la vereda de enfrente y busca errores para señalar. Eso--créase o no- también es importante y hostigando a los que nos critican, los que salimos perdiendo somos nosotros. Disculpe el sermón, Don Corinthian, y hasta la próxima

Christian Vivas, de Capital, me envía una extensa y conmovedora carta en homenaje al Eternauta, de la cual reproduzco apenas un parrafito:

"Pero... ¿de qué me quejo? ¿De la historia? ¿De la realidad? Me quejo de un país que aplasta a sus creadores culturales como si fueran hormigas. Resta agradecerle a El Eternauta el haberme brindado una aventura como pocas, como ninguna. Pero sobre todo, queda agradecerle el haberme dejado pensar, el haberme ayudado a crecer".

Disculpame, Christian, que no pueda publicar más de tu excelente homenaje al más grande entre los grandes, pero el espacio apremia. Nos queda la alegría de comprobar que -a pesar de todo- Juan Salvo y los suyos están hoy más vigentes que nunca. Mil gracias. Tengo otra carta tuya, pero la guardo para el próximo Asylum.

Mariano Arribillaga, de Villa Gesell, felicita por el nº29, en especial por el lomito y la nota de Star Wars vs.Star Trek y dice **"Muy bueno el nombre del Correo. Resérvenme una celda"**. A sus órdenes, emperador. Mariano se suma a los innumerables enemigos de Joel Schumacher y su patética bati-bóñiga, felicita por las notas sobre Wargames y nos envía su boleta del PRODE galáctico con tres victorias para Star Wars (Obi-Wan, Yoda y Darth Vader), un empate (Riker vs. Han Solo) y nueve victorias para Star Trek (Kirk, Worf, Data, Kira, Sisko, los Borgs, los Ferengi, el Enterprise y el Cubo Borg). Gracias, Mariano, y volvé a escribir.



Dibujo de Esteban Rivero/JLA es © DC Comics

Otro habitué, Martín Casanova, de Banfield, tampoco se copó con Bruno Helmet, sigue rompiendo para que Comiqueando vuelva a ser mensual y pide más Legión de Superhéroes, cosa que estamos cumpliendo con varias fichas de Legionarios.

Martín nos cuenta que Genesis le pareció una porquería (a casi todos nosotros también) y putea a John Byrne por el guión de esta miniserie y por algunas de las cosas que está haciendo en Wonder Woman y en Jack Kirby's Fourth World. Acá tampoco sos el único, ya que la onda Palos a Byrne viene creciendo entre todo el fandom comiquero. Más de un cebado de DC admite estar contando los días que faltan para que el barbeta se vuelva a Marvel. Es lo que hay...

Pablo Alonso, de Avellaneda, felicita por la bajada de precio y el lomito, a Fede Gatti por la nota de Genesis y a Fernando Calvi **"por esa joya que es Bruno Helmet"**. Pablo también pide una nota sobre Los Pitufos (¿por qué no?) y critica algunos aspectos del ya lejano nº25. En el párrafo central de su extensa misiva, Pablo dice:

"Me quejo de que Diego en el nº14 hable maravillas de Batman Forever, escribiendo cosas como "No dejen de ir a verla", ... "puede ser un nuevo orgullo para todos los comiqueros" ... "El tipo (Schumacher) la tiene clara"; y en el número 28 (el de la portada con colores gays), hablando de

a misma película, diga "...pintaba espectacular y nos deraudó", ..."absoluta falta de guión", entre otras cosas, y resalte la homosexualidad de Schumacher a modo de crítica y joda, cosa que no hizo para nada en el 14, donde lo elogiaba. Esto no es una defensa de Schumacher ni de Batman Forever, simplemente estoy resaltando la enorme contradicción entre los dos artículos".

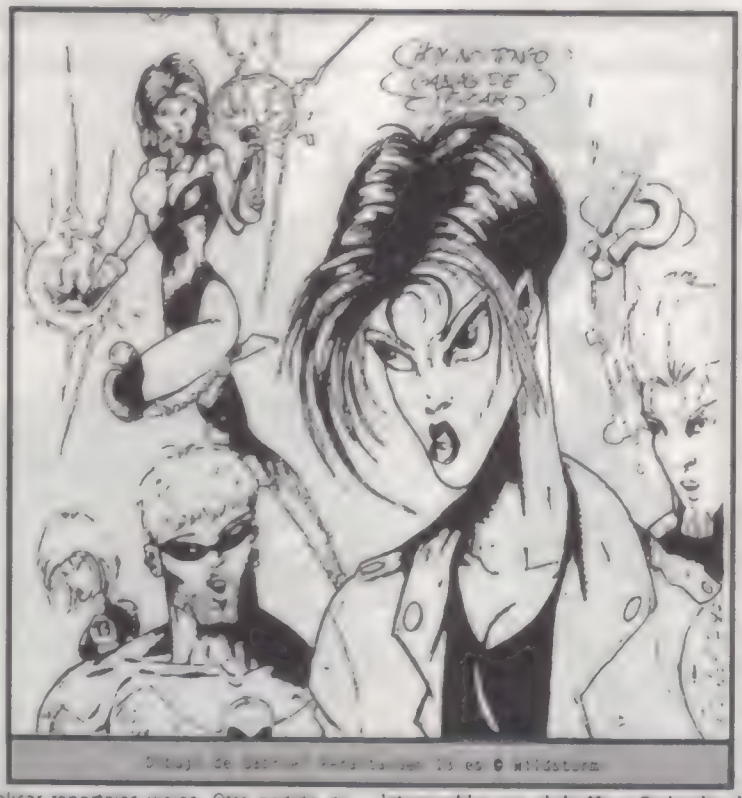
Y Diego responde: Después de Batman y Batman Returns, con Un Día de Furia, Línea Mortal y Que No Se Entere Mamá, una nueva película del encapotado con ese mismo director pintaba muy muy buena. Las jodas contra Schumacher por su sexualidad, saltaron cuando sus caprichitos empezaron a manchar la imagen de Batman, cosa que en la adaptación del comic no aparecía. Después de la decepción de Batman Forever, era obvio que el "vayan a verla, porque pinta grossa" tenía que cambiar por el "no vayan, que va a ser otro sorete". No hablamos siempre maravillas de todo pero, como no tenemos la bola de cristal, a veces nos podemos ensartar y habiendo aprendido, tratamos de remediar el error. Gracias y hasta pronto.

Diego Gallardo, de Bahía Blanca, arranca felicitando por el precio, el lomito y Vórtice (sobi) y enseguida se pone a pedir. En cuanto a notas, quiere que hablemos de la revista Trauko (ni mamadol), de Condorito (y putea a quienes lo votaron para el Bottom Ten) y de los milicos de frontera de la historieta argentina (de paso la idea a los Rescatadores). En cuanto a reportajes, Diego propone a Carlos Casalla, Ray Collins, García López, Enrique Breccia, Alberto Breccia y Hugo Pratt. Veremos si te podemos complacer, pero te aclaro que estos dos últimos próceres fallecieron en los últimos años, así que sólo podríamos publicar reportajes viejos. Otro pedido de Diego es **"Ya es hora de que a Pol se lo respete como guionista y no como un simple colaborador de Solano López. Su guión en El Mundo Arrepentido es fabuloso. Me atrevería a calificarlo como el nuevo Oesterheld"**.

Finalmente, Diego se queja de la mala distribución de la revista Hacha (aunque manifiesta su admiración por los autores del ya extinto proyecto), recuerda con nostalgia nuestra labor al frente de los correos de Skorpio, putea a una comiquería (no la voy a nombrar) porque mandó varias cartas que no obtuvieron respuesta y no entiende cómo su venerado Robin Wood permite que **"el desagradecido ex-amigo tuyo arruine a Mark"**. Tranqui, Dieguito, que la cosa no pasó de un par de manotazos de ahogado... Gracias por tu carta y hasta pronto.

Julián Iácona, de José C.Paz, protesta porque tiene que viajar mucho para conseguir la Comiqueando y nos pide que agrandemos nuestro radio de distribución, lo cual (ya lo aclaré mil veces) por ahora nos es imposible. Julián repasa sección por sección y destaca como sus favoritas La Verdulería, Mesa Redonda, el Asylum (esa!), el Oráculo, las fichas, Humberto Pollo, El Costado Oscuro... y Bruno Helmet. También nos cuenta que se copó con el comic-book del Caballero Rojo (cada vez somos más) y con las notas de Sónoman, Tolerancia Cero, el Cuarto Mundo de Kirby y Genesis; y que se alegró mucho al enterarse de que en el '97 también se haría Fantabaires. Si te querés alegrar un poco más, te puedo confirmar que este año también se hace. Respecto de Star Wars vs. Star Trek, Julián afirma: **"El primero le rompe el culo al segundo y no se habla más del asunto"**. Y bueno, es cuestión de gustos. Gracias, Juli, y hasta la próxima.

Iván Malaguarnera, de San Justo, nos cuenta que se enganchó con Comiqueando en el nº21 y que le gusta mi columna en Tiempos Violentos (gracias!). También reparte palos para Rob Liefeld, Dan Jurgens (en especial por Tangent y Marvel vs.DC), la felizmente desaparecida Símbolo y el Cazador (**"siempre las mismas puteadas, los mismos chistes que ya no hacen reir a nadie"**). Iván felicita también por la nota de Mazinger Z y se despide al grito de **"Aguante el Dr.Müle!"**. Gracias y volvé a escribir.



Dibujo de Batman para la web 13 es © Milestorm

Alejandro Bertini, de Florida, también completó la boleta del PRODE que publicamos en el nº29, con un sólo empate (Ferengis vs Jawas), apenas dos victorias para Star Trek (Data y los Borgs) y diez victorias para Star Wars (Luke, Obi-Wan, Han Solo, Chewbacca, Yoda, Leia, Darth Vader, Lando, el Halcón Milenario y la Estrella de la Muerte). Gracias por participar, y que la Fuerza te acompañe.

Lucas Fiszman, de Olivos, también me escucha siempre en Tiempos Violentos (gracias!) y dice que no le gusta El Ilustre Desconocido y el nombre de esta sección. **"Tranquilamente se lo puede intercambiar con el de Mesa Redonda -dice- pero bueno, seguramente soy el único al que no le gusta. Además, conocí a Comiqueando en el nº17 y la empecé a comprar en el nº22, por eso no puedo saber qué otros nombres se fueron proponiendo"**. Eso se resuelve fácil, fiera: Corré a comprar todos los números atrasados! Lucas también pide reportajes a Mark Waid, Jeff Smith, Frank Miller y Alan Moore. Veremos qué puedo capturar en San Diego... Gracias y hasta la próxima.

Ella Constantine, de Capital, dice: **"Cuando conseguí el nº27 se me cayó un ídolo. El guión para el concurso no era ni lejos lo que esperaba de ustedes. La idea de que ustedes dieran el guión es bastante buena (resume considerablemente la tarea de evaluar trabajos), pero ¿qué les costaba calentarse un poco más y hacer un guión decente? Este rebosaba de clichés, chistes sin gracia, diálogos rebuscados, etc. Tal vez su intención era enseñar a los dibujantes principiantes cómo salvarle el culo a un guionista cuando su trabajo es más bien mediocre, habilidad por demás necesaria si se quiere ser un buen dibujante. Pero como me parece que vos creés que a ustedes les sobran ideas (respuesta a Martín Casanova en el**

nº29), te informo que no creo que este sea el caso".

Y no lo es, Ella. Como vos bien señalás, la idea original de Están Entre Nosotros no era deslumbrar, ni apasionar ni inspirar a nadie. Era, ni más ni menos, un ejercicio y -hasta donde yo sé- cuando un profesor de Matemática te da para resolver un polinomio al cubo, no pretende que te cebes con él, como tampoco nos piden que nos interioricemos o nos identifiquemos con una oración para el Análisis Sintáctico en una clase de Lengua. Acá no había que coparse con el guión: había que resolverlo y punto. Gracias por tu carta y volvé a escribir.

Rodrigo Miller, profesor de castellano y de literatura hispanoamericana en la Universidad de Santiago de Chile, nos cuenta que está realizando una tesis de posgrado en la que estudia la interrelación entre los comics y la obra de Borges, por lo cual está muy interesado en el material de Vertigo que -como dijéramos alguna vez- le debe más a Don Jorge Luis que a Stan Lee. Rodrigo también notó la "similitud" entre el cuento "Ukbar, Tlön y Urbius Tertius" y la saga de los Scissormen escrita por Grant Morrison en Doom Patrol y promete enviarnos su trabajo una vez que lo complete. Fuerza!

Angel Elgier, de Capital, aplaude la gestión de la Editorial Vid por traer a nuestros kioscos el Universo Amalgam, Spawn, Kingdom Come y Marvel vs.DC; se mofa de la triste campaña del sufrido Racing Club (me vengaré!), dice que le gustó la película de Spawn, se copa con el Caballero Rojo y pide que lo saquemos a color (por ahora no se puede), me felicita por mi labor en Tiempos Violentos (gracias!), insiste con Comiqueando mensual y finalmente reflexiona: **"Siento que la historieta de a poquito se va volviendo más importante para la gente, que antes pensaba que era para pendejos y ahora se va dando cuenta de lo contrario. Y ustedes tienen mucho que ver ya que, organizando cosas como Fantabaires, logran que el público se interese mucho más por el Noveno Arte".**

Dibujo de Emiliano Urich (Kumbara es © Alfatena/Mazzitelli (Tocots es © Nito

Te agradezco, Angel, pero no sé si es tan así. ¿A vos te parece que con sólo oir hablar de Fantabaires, o incluso con asistir a la convención, la gente común cambia milagrosamente de parecer y se convence de que el comic es algo más que una boludez para pendejos? Creo que, a lo sumo, el tipo común se convence de que es un ambiente de freaks, de nerdos, o de grandulones nostálgicos y no me parece que ninguna de estas percepciones ayude a que el comic sea tomado más en serio. Con lo cual llegamos a la pregunta del millón: ¿Para qué coño queremos que el comic sea tomado más en serio?. ¿Para que ocupe más lugar en los medios masivos? Eso se está logrando de a poco, sin necesidad de que nadie nos tome en serio. ¿Para que más gente se sacuda los prejuicios y compre comics? Eso también se está dando y cada vez hay más "consumo culposo", es decir, gente que compra comics pero lo oculta como si comprara videos porno de burros violando bebés. ¿Para que las autoridades nacionales se pongan las pilas y le den a la historieta argentina la chapa que se merece? Y, sí, pero en el '97 se hicieron un montón de homenajes a Oesterheld, mientras muchos siguen convecidos de que El Eternauta "es para chicos". ¿Para que se cree un Museo de la Historieta Argentina? Eso puede ser, pero sería al pedo, ya que el consumo masivo de hoy en día (el que le da de comer a las comiquerías, a Fantabaires e incluso a Comiqueando) no pasa por el material nacional, sino por lo que viene de afuera, con lo cual una idea muy loable se hundiría pronto ante la indiferencia de los cebados.

Resumiendo (y esto se hizo larguísimo) no creo que el público en general esté dejando de lado los prejuicios contra la historieta y no sé si sirve que el Noveno Arte sea "tomado en serio" por la gilada que aplaude de pie a Julio Bocca en el Colón sin entender un carajo, simplemente porque "queda bien". Gracias, Angel, y hasta pronto.

Y termino con la carta más bizarra (sí, más que la de Data) de este mes. No se pierdan esta, que es mundial!

Estimado Director:

Soy una madre de familia, indignada por lo que encontré leyendo a mi hijo: una revista llamada Cazador, donde el respeto por la moral, la ética y los valores clásicos no existen. Tuvimos una fuerte discusión, pero le saqué todas las historietas y las quemé para purificar el papel maldecido, que se burla de la religión. Estos individuos creen que atacando a todos son piolas, pero sinceramente creo que no pueden hacer algo mejor.

Cuando estaba quemando los comics, descubrí la Comiqueando, donde me di cuenta de que son respetuosos. Por eso le escribo para preguntarle esto: ¿Todos los comics de ahora son iguales? Porque yo creía que eran como Pato Donald, Patoruzú, etc., y cuando mi hijo me pedía plata, se la daba. Y mi hijo debe seguir leyendo historietas.

Mirta Robles. S.A.de Padua

Che, ¿no será una joda?. Bueno, hagamos de cuenta que no. Estimada señora, con todo el respeto que usted me merece, le manifiesto mi total repudio a la actitud que usted ha tomado respecto de las historietas de su hijo. Sea Cazador, sea Patoruzú o sea una historieta porno, quemar un pro

ducto artístico (de la calidad podemos discutir otro día) para "purificar el papel maldecido" es un acto de intolerancia y de ceguera fascista más propia de la Inquisición medieval que de una persona racional de nuestro siglo.

Si quiere hacer sentir su indignación, le recomiendo que le inicie acciones judiciales al kiosco o la comiquería donde le vendieron a su hijo la revista Cazador, ya que esta dice bien clarito en todas sus portadas "Comic para Adultos" y, sin autorización expresa de los padres, esta gente no puede venderle Cazador a un chico de trece años.

En segundo lugar, pregúntese qué atractivos le ve su hijo a una historieta "donde el respeto por la moral, la ética y los valores clásicos no existen". Evidentemente, su estilo de educación decimonónico no le ha dado buenos frutos, ya que su hijo prefiere el sexo y la violencia de Cazador a la moralina desabrida de Patoruzú y el Pato Donald. Y eso no se cambia de un día para otro, quemando un par de revistas.

En tercer lugar, tal vez no lo haya notado a simple vista, pero nuestras habituales críticas a Cazador no se basan en su uso y abuso del sexo, la violencia, la escatología, las palabrotas y los ataques a todo tipo de valores religiosos, sino más bien en el contenido artístico de la revista en sí, es decir, en la calidad -a nuestro juicio, bastante pobre- de los guiones y los dibujos. Es decir que Cazador nos queda en la vereda de enfrente en cuanto a lo artístico, pero usted nos queda a años luz de distancia en lo filosófico. Preferimos mil veces a un personaje de ficción (repito: DE FICCION) que putea, mata, viola y destruye, antes que a un personaje real que sojuzga a su hijo con una educación autoritaria y hasta tiene el tupé de quemarle los comics. Si le gusta bien y si no, a llorar a la iglesia.

Agradézcale a su hijo de mi parte por comprar la Comiqueando y pídale que le muestre nuestros cinco primeros números, donde va a encontrar amenas, divertidas y edificantes historietas de... Cazador.

Y esto fue todo por hoy. Nos reencontramos en el próximo Akhorsi Asylum con todos los que nos manden sus cartas, dibujos y clasificados, o preguntas para el Oráculo y votos para los Top Ten y el Bottom Ten. La dirección es Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires. Si no escribiste, fuiste. Nos vemos!

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

•Hernán Moraldo quiere cartearse con comiqueros, aspirantes a artistas de comic o fanzineros. Pueden escribirle a Finochietto [illegible] Varela, Pcia.Buenos [illegible] 1888.

•[illegible] dedicado al comic. Su nombre es Psiko, el teléfono es el 613-0535 y su horario va de 0 a 6, todos los días. Es totalmente gratuito y tiene áreas de Star Wars, DC, Marvel, Robotech, Image, Marvel, Pamela Anderson, Historieta Argentina, etc

COMPRA/VENTA/CANJE

•Compro X-Men: Proyecto Exterminio en español y compro o canjeo comics de X-Men, Factor X y Lobezno, siempre en español. Contactarse con Jorge Muzzillo, llamando al 750-7854 o escribiendo a Santiago Zanella [illegible], Capital, Pcia.Buenos [illegible] 4715.

• Compro material de [illegible] y los New Titans en todas las épocas en [illegible] o inglés. Contactarse con [illegible] llamando al [illegible]

• Vendo títulos varios de Image (Spawn # 1-50, [illegible] Marvel y DC, todos en inglés. También libros del RPG Vampire: The Masquerade. Contactarse con Juan Manuel dejando mensajes en el [illegible] 988-9076.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

INICIO DE CLASES 4 DE MARZO

HUMORISMO Prof Garaycochea, Ibañez, Dufour, Ferro (Prof. Invitado)	**ARTISTICO** Prof: José Marchi.
CARICATURAS Prof: Jorge de los Ríos Dufour.	**ILUSTRACION** Prof: Claudio Abey.
HISTORIETAS Prof: Osvaldo Viola (Oswal) Alberto Salinas.	**ILUSTRACION DE LIBROS INFANTILES** Prof: Patricia Breccia.
AL CINE CON ... BERRUTI Prof: Romulo Berruti	**CURSOS ESPECIALES DE PERFECCIONAMIENTO**
DIB. HUMORISTICO Para chicas y chicos entre 8 y 13 años Prof. Gaya Blasone	**TALLER DE EXPRESION PLASTICA** Prof: Ana Pili (5 a 7 años)
TIRAS HUMORISTICAS (Prof. invitado) Ferro	

SECRETARIA DE 16 a 21 HS. VACANTES LIMITADAS

RIVADAVIA 1239 1º PISO

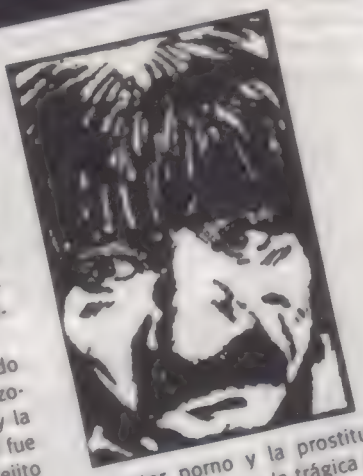
TEL.: 381-2895 Cap.Fed. (1033)

por Hernán Botticelli

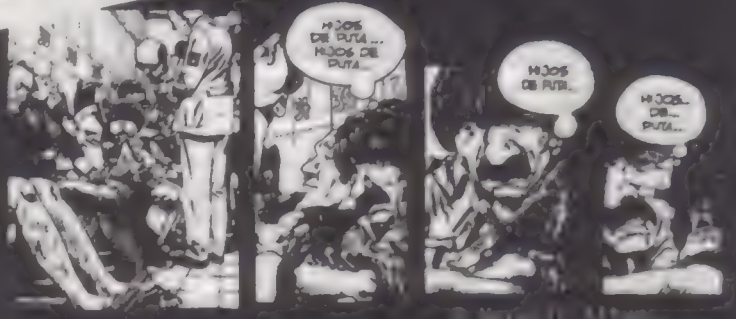
LEGAJO CIUDADANO

Sujeto: Beto Maro Benedetti
Clase: B

Benedetti es un ciudadano clase B que llegó a la ciudad como inmigrante del sur y fue destinado a la zona B de la urbe.
Desde el comienzo, demostró su caracter rebelde e idealista infringiendo las leves de biordenamiento y conducta moral. Afortunadamente, las advertencias oficiales y la fuerza pública lo ayudaron a adaptarse a nuestras reglas sociales.
Su independencia ética y su sentimentalismo latino lo han llevado a participar de extrañas y ocultas historias por las calles de la ciudad. Al poco tiempo de arribar, logró entrar en la zona A de la ciudad donde disfrutó, de contrabando, de algunos placeres exclusivos y conoció una sórdida fabrica de androides ultrafieles.
Al volver a su zona fue interceptado por el Inmortal, un ser genéticamente perfecto y biológicamente controlado por el centro de ciencias, quien quería vivir su vida libre de controles y cámaras. Benedetti lo llevó de farra por la noche y al otro día se despidieron en las playas prohibidas justo cuando los del centro llegaban a buscarlo. La noticia del suicidio del inmortal antes de que lo atrapen, conmocionó a todos y en especial a Benedetti.
Luego se vio envuelto en sucias historias de sexo y decadencia humana. Participó de un cruel simulacro de evacuación por guerra atómica, presenció la errónea ejecución de un supuesto subversivo panameño, acompañó en sus últimas horas a un ex-combatiente con una bomba en el cuerpo rechazado por todos los suyos (obviamente la historia terminó en forma explosiva).
Meses después, inició un tórrido romance con una chica de la zona A. Sin embargo, el hastío y la rutina moldeaban su vida. Así fue que se cruzaron con un viejito que luego de haber vivido una existencia gris de sometimiento, donó sus órganos a cambio de una dulce muerte. Beto y su chica lo ayudaron a disfrutar de sus últimos días y, a cambio, el viejo les dejó unos pocos pesos y un mensaje "La vida hay que vivirla cuando hay que vivirla". Benedetti le hizo un corte de manga a su jefe y dejó su trabajo.
Con el tiempo, cortó relaciones con la chica de la zona A y comenzó a trabajar de camarógrafo callejero freelance para la cadena Overchannel. Ahora su misión era andar por la calle buscando historias morbosas y retorcidas que capten la atención del público. Pronto se vio arriesgando su vida para conseguir mejores tomas



del actor porno y la prostituta. Logró la primica de la trágica historia de los rockeros que querían ser noticia y acompañó a un campesino en una patética historia de traiciones y perdedores. Inició una relación con una ex-amiga morena. Luego se vio envuelto, junto a su cámara, en un plan para recuperar La Mona Lisa del escondite de un falsificador. Las autoridades le agradecieron y la nota anduvo bien.
Lamentablemente, la última vez que se lo vio fue en una terminal de trenes, observando melancólicamente los trenes que salían. No lo creemos capaz de habernos abandonado.... Pero, ¿ y si la vida hay que vivirla cuando hay que vivirla?



ANARKOMIX

Por Gabriel Platas

EL AUTOR DEL MES

HOY

MASAMUNE SHIROW

Masamune Shirow es el seudónimo artístico de Masanori Ota, nacido en Kobe, Japón, en Noviembre de 1961. Durante su infancia, el dibujo llenó sus horas de esparcimiento, aunque al llegar al colegio secundario había perdido su interés por él, al menos momentáneamente. Finalizados sus estudios medios, Shirow ingresa a la Universidad de Artes de Osaka, donde se interesa por la pintura. Es aquí donde, gracias a un compañero de estudios, Shirow tiene su primer y definitivo contacto con el manga, al cual nunca le había prestado demasiada atención.

Así, empieza a desarrollar un profundo interés en el tema, que lo lleva a crear y publicar historias en Dojinshis (fanzines). Su primera obra exitosa es Black Magic, publicada en 1982 en el dojinshi Atlas, donde ya aparecían la mayoría de los ingredientes frecuentes en sus trabajos posteriores: argumentos crípticos, leyendas cuasi-mitológicas mezcladas con tecnología de la mejor ciencia-ficción y, por supuesto, una figura femenina como protagonista.

Su primer manga llamó la atención de la editorial Seishinsha, con la que Shirow firmó contrato de exclusividad para comenzar a trabajar profesionalmente. En Febrero de 1985, luego de su graduación, Shirow publica su más extenso trabajo, Appleseed, con la historia de dos sobrevivientes de una hipotética guerra mundial que forman parte de las fuerzas de seguridad de una ciudad utópica. Esta historia le vale a Shirow el reconocimiento público y también el premio Seiun Sho (equivalente japonés del premio Hugo de la ciencia-ficción), mientras Seishinsha reedita Black Magic. Paralelamente a la realización de Appleseed, Shirow comienza a dar clases de dibujo en un colegio secundario, lo cual retrasa su periodicidad de publicación, ya que no trabaja con asistentes y lo hace desde su ciudad natal de Kobe, lejos de la epicéntrica Tokio, donde tienen sede las editoriales.

Cinco años después, Shirow abandona la docencia y se concentra en dos nuevos creaciones: Ghost in the Shell (1989), un thriller policial ambientado en un futuro levemente cyberpunk; y Orion (1990), su obra más extraña, plagada de dioses y otras poderosas figuras luchando en un ambiente de raro misticismo. En 1992 publica su primer libro de ilustraciones, Intron Depot, que se agota rápidamente. Y en 1993 comienza su incursión en la comedia -pero conservando elementos de sus trabajos anteriores- con Dominion Tank Police, a la que seguiría en 1995 una secuela, Dominion Conflict.

En la actualidad trabaja en otras dos creaciones, Neuro Hard y Man Machine Interface, desconocidas hasta ahora en Occidente. Mientras su repercusión y su influencia crecen a pasos agigantados en EEUU y Europa, Masamune Shirow no descansa y promete para el futuro nuevos trabajos y más continuaciones, como Appleseed (5º parte), Ghost in the Shell II y Dominion C-2, que indudablemente asegurarán su popularidad por varios años más.

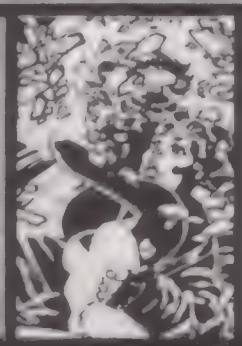
CARITAS III: EL DESAFIO FINAL

Y se acabaron las caritas, muchachos. En total, aparecieron 406 caritas distintas (y varias repetidas) y aquel que nos mande el listado más completo, se hará acreedor a fabulosos premios, gentileza de Gil Galad. Como ya aclaramos anteriormente, hay dos Savage Dragon, dos Homero Simpson, una Tortuga Ninja a la que no hace falta identificar, varios pantos que se obtienen con sólo nombrar al dibujante y dos versiones distintas de Batman y Sandman que valen doble si identificás a los artistas. Hay tiempo para mandar las listas hasta el 13 de Abril. Los resultados, por supuesto, en el próximo número. No te quedes afuera! Participá, humillá y llevate toooodo!

Nueva entrega de los rankings que vos armás con tu voto, esta vez, con premios para algunos de los que votaron recientemente y además tuvieron culo en el sorteo. Así fue como Mariano Rozemberg (de Capital) se ganó una caja de Power Cardz, mientras que Diego Casamiquela y Fernando Santoianni (ambos de Capital) se ganaron cada uno un hermoso shitpack. Todos ellos pueden pasar a retirar sus premios por Meridiana (Callao 1090) a partir del 9 de Marzo. Y si querés hacer trepar a tus favoritos, no dejes de enviar tus votos a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1427.

TOP TENS

MEJOR GUIONISTA



1. FRANK MILLER (Martha Washington/ Sin City)
2. Neil Gaiman (Spirit)
3. Alan Moore (Supreme/ Youngblood/ Spirit)
4. Garth Ennis (Preacher/ Hitman/ The Dartaans)
5. Grant Morrison (JLA/ Invisibles/ Vimpanella/ Flex)
6. Peter David (Hulk/ Aquaman/ Supergirl)
7. James Robinson (Starman/ Hak/ Leave it to Chance)
8. Mark Waid (JLA: Year One/ Captain America/ Ka-Zar)
9. Alan Grant (Judge/ Shadow of the Bat)
10. John Ostrander (Heroes for Hire/ The Kents/ Punisher)

MEJOR PERRA

1. ROGUE (Marvel)
2. Cybertix (Meridiana/ Planeta)
3. Wonder Woman (DC)
4. Miel (Milo Manara)
5. Psylocke (Marvel)
6. Catwoman (DC)
7. Vampirella (Harris)
8. Lady Death (Chaos!)
9. Glory (Awesome)
10. Fire (DC)

LA FIAMBRERIA

Título: Doom 2099.
Editorial: Marvel Comics.

La Posta: En el año 2099 aparece el Doctor Doom y se propone reconquistar su Latveria y después, los Estados Unidos.
Principales Protagonistas: El Doctor Victor Von Doom, y en segundo plano, hay varios gitanos de Latveria como Fortune, Wire y Poet.
Primer Número: Enero 1993.
Ultimo Número: El 44, de Agosto del '96.
Principales Autores: Pat Broderick, John Francis Moore, Warren Ellis, Steve Pugh y Jeff Lafferty.
Los Numeritos: El 9 y 16 (rellenos de Ernie Colón), el 40 y 41 (Doom 1996).
Los Numerazos: El 13 (los mejores dibujos de Quique Alcatena para un comic yanki), el 30 y 33 (de la saga One Nation Under Doom).
Las Tapas: Nºs 23, 25 (con enhacement), 26, 27, 28 y 31 (de Pat Broderick), 35 y 36 (de Ashley Wood).
Donde Hubo Fuego: Al cerrar todos los títulos del "universo 2099", las historias continuaron en especiales trimestrales llamados 2099: World of Tomorrow.
Crossovers: Fall of the Hammer se lee así: Spider-Man 2099 nº16, Ravage 2099 nº15, X-Men 2099 nº8, Doom 2099 nº13 y Punisher 2099 nº15. Entre las Doom 2099 nºs 28 y 29 va el especial 2099 A.D., entre los nºs 34 y 35 cerca el 2099 A.D. Apocalypse y entre los nºs 36 y 37 (partes de la saga de X-Men) se lee el especial 2099 A.D. Genesis. La Doom 2099 nº42 sigue en la Fantastic Four nº 413 y termina en la Doom 2099 43, que es crossover con la Fantastic Four 2099 nº7.
Forense: Diego Accorsi.

Título: Hora Cero.
Editorial: Ediciones de la Urraca.

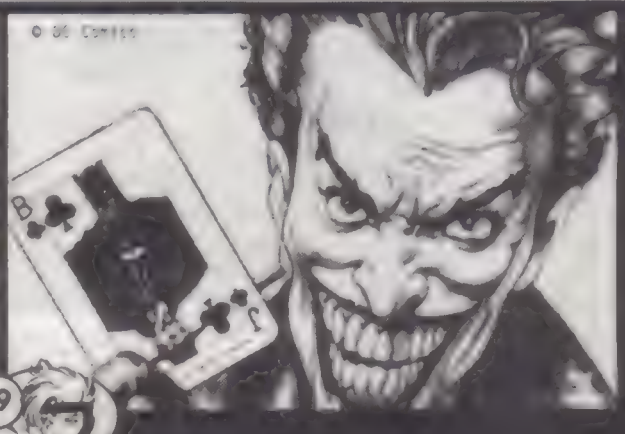
La Posta: Historietas argentinas de aventuras más clásicas que las de Fierro, con énfasis en los géneros policial y ciencia-ficción, más el rescate de autores de la Edad de Oro del comic nacional. Luego se fue incorporando cada vez más material español.
Primer Número: Junio 1990.
Ultimo Número: El 6, de Noviembre 1990.
Principales Series: Ciudad, Dick Tracy, Inspector Bull, Morgan, Buenos Aires las Putas y el Loco, Los Colonos, Raza de Escorpiones, Fragmentos de la Enciclopedia Délfica.
Principales Autores: Juan Giménez, Ricardo Barreiro, Oswal, Carlos Albiac, Horacio Lalia, Leopoldo Durañona, Ricardo Ferrari, Horacio Ottolini, José Ortiz, Antonio Segura, Chester Gould, Miguelanxo Prado, Daniel Torres y otros.
Los Numeritos: En seis números no hay mucho margen de error, pero tal vez el nº3 sea el más flojo.
Los Numerazos: De nuevo, es difícil marcar diferencias, pero me quedo con los nºs 4 y 6.
Las Tapas: La única realmente llamativa es la del nº1, un Dick Tracy dibujado por Alejandro Fried copiando perfectamente el estilo de Chester Gould.
Donde Hubo Fuego: Un par de años después de cancelada Hora Cero, La Urraca editó en formato de álbum la serie Ciudad, que había quedado inconclusa.
Crossovers: Tras el cierre de Hora Cero, Fierro albergó algunos episodios de Morgan, la serie de Segura y Ortiz.
Forense: Andrés Accorsi.

© Lalia/Albiac

© MEG

MEJOR VILLANO

1. JOKER (DC)
2. Darkseid (DC)
3. Magneto (Marvel)
4. Ra's al Ghul (DC)
5. Profesor Nuzzo (García Ferré)
6. Dr Doom (Marvel)
7. Doomsday (DC)
8. Catwoman (DC)
9. Two-Face (DC)
10. Parallax (DC)



© DC Comics

EL ORÁCULO

ANARCOMIX

Una vez más, las almas atormentadas por la duda acuden al omnisciente manantial de la sabiduría en busca de respuestas. Estos son los afortunados de hoy:

Martín Casanova pregunta: ❶ Luego de Millennium, ¿volverán a aparecer las Zamarons? ❷ ¿Respetó Byrne lo que hizo Garth Ennis en Demon? ❸ ¿Qué pasó con el hijo de Power Girl? ❹ ¿Los nuevos Hawk & Dove tienen alguna relación con los anteriores?

Respuestas: ❶ **Solamente en flashbacks.** ❷ **Para nada, se cagó en todo.** ❸ **Ya lo expliqué en el nº30.** ❹ **No.**

Mariano Arribillaga pregunta: ❶ ¿Publicará la DC alguna miniserie sobre héroes muertos? ❷ ¿Cuántas comiquerías hay en Capital Federal? ❸ ¿El TEG es un wargame? ❹ ¿Conocen a algún dibujante de los '40 hasta 46 Alex Ross? ¿Qué productos tuvo? ❺ ¿Pueden dar la lista de muertos en Crisis? ❻ ¿Qué fue de Harbinger, Pariah, el Monitor y los Losers? ❼ ¿Qué les parece Warp War Tower? ¿Vieron la película?

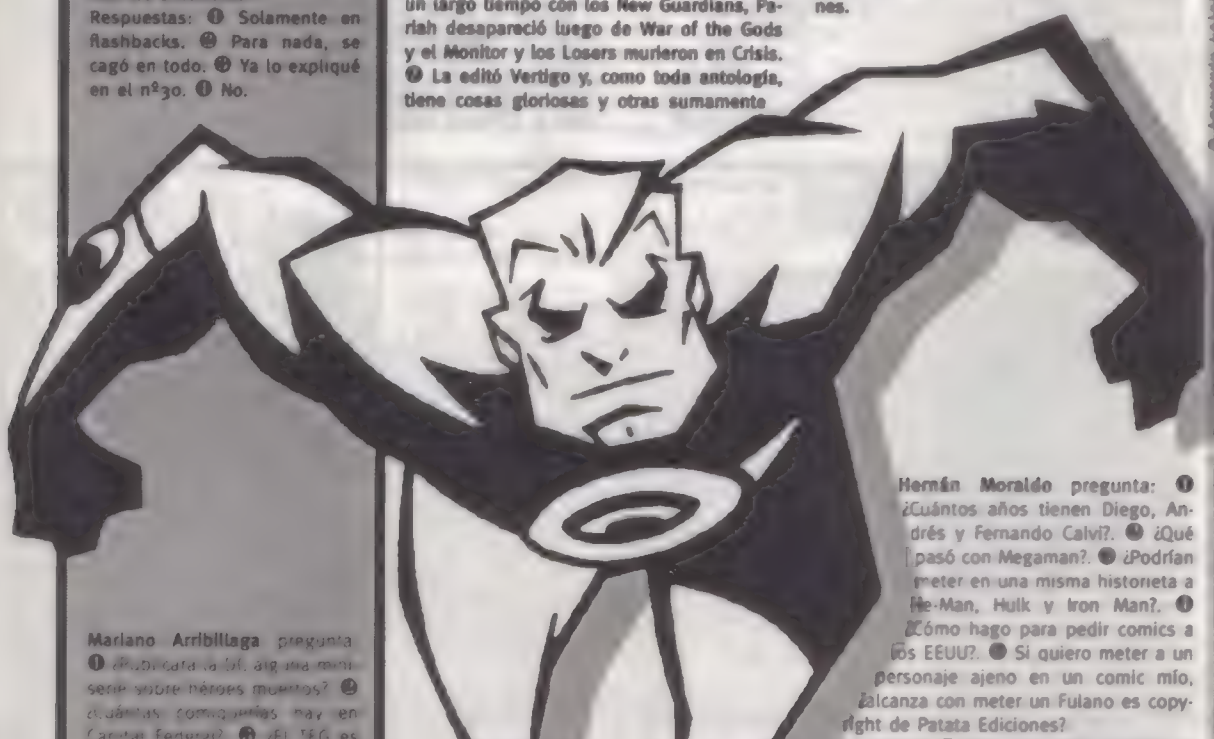
Respuestas: ❶ **No.** ❷ **En Febrero había 16 comiquerías propiamente dichas.** ❸ **Sí, por supuesto.** ❹ **Allan Bert Christman (1915-1942) nació en Fort Collins, Colorado, y se hizo cargo con sólo 21 años de la tira de aviadores Scorchy Smith tras la partida de Noel Sickles. Tras un año y medio, abandonó la tira y empezó a dibujar para otras editoriales, entre ellas DC, donde tuvo la oportunidad de dibujar las primeras apariciones del Sandman de la Golden Age. Murió combatiendo en la Segunda Guerra Mundial, con apenas 26 años.** ❺ **Highfather y Takion, que ya está vivo de nuevo.** ❻ **Harbinger estuvo un largo tiempo con los New Guardians, Pariah desapareció luego de War of the Gods y el Monitor y los Losers murieron en Crisis.** ❼ **La editó Vertigo y, como toda antología, tiene cosas gloriosas y otras sumamente olvidables.**

Tomás Violi pregunta: ❶ ¿Se terminó Sandman? Si es así, ¿en qué número de la edición yanki?. ❷ ¿Cuánto tarda Mariano Navarro en dibujar una página?.

Respuestas: ❶ **Sí, la serie terminó en el nº75 de la edición americana.** ❷ **La página completa (lápiz, tinta y letras) le lleva entre ocho y diez horas.**

Esteban Hunt pregunta: ¿Qué es de la vida de Esteban Espósito, el tipo que siempre escribía a Perfil?

Respuesta: Esteban estudió historieta con Oswal y Alberto Salinas en la Escuela de Garaycochea, trabaja a dos cuadras de la redacción de Comiqueando y -ya lejos de su cebamiento de la época de Perfil- todavía sigue algunas colecciones.



Hernán Moraldo pregunta: ❶ ¿Cuántos años tienen Diego, Andrés y Fernando Calvi?. ❷ ¿Qué pasó con Megaman?. ❸ ¿Podrían meter en una misma historieta a He-Man, Hulk y Iron Man?. ❹ ¿Cómo hago para pedir comics a los EEUU?. ❺ Si quiero meter a un personaje ajeno en un comic mío, ¿alcanza con meter un Fulano es copyright de Patata Ediciones?

Respuestas: ❶ **Diego no suele revelar su edad, Andrés tiene 30 y Fernando está por cumplir 25.** ❷ **Ya dijimos que su comic-book se canceló en el nº3 y ahora aparece junto a Dani Nebulosa en La Nación de los Chicos.** ❸ **Si los dueños de He-Man rosquearan con Marvel, puede ser.** ❹ **Contactate con las empresas de venta por correo que ponen avisos en los comic-books yankis.** ❺ **No, necesitás la autorización de Patata Ediciones, o de quien tenga el copyright sobre el personaje que querés usar.**

ASPID, El Veneno del Comic - Fanzine de Córdoba Presenta:

HEREJE
por Fernando Amor
servirás de tributo a Kali, Maldito hijo de puta
tu diosa no te salvará de la ira de este ángel
F. Amor

MATA AL MALDITO O SERAS LA VICTIMA DE KALI
RUEGA A TU DIOS. PRONTO TE VERAS CON EL.
KLANG
TU SOLO VERAS TU PROPIA SANGRE
GOL
SOCK
TE ARRANCARE LAS ENTRAÑAS
AHA...
YA ES HORA DE QUE VUELVAS AL AVERNO
ZIIIIIP
F. ARROK
2

NO
HIJO BASTARDO DE DIOS
TUS DIAS COMO ANGEL DEL ABISMO TERMINARON
MUERE
SIEMPRE SUPE QUE KALI ERA UNA DIOSA DEMONIO
TE GUSTA LA SILUETA QUE ESCOGI?
ARRGG
EH?? QUE TIENES EN EL PECHO MALDITO???
ADONAI
UNA SUCUBA, - MIERDA !!!

Ningún ser infernal puede pronunciar el nombre de Dios
CASI NO PUDE CON UN DEMONIO MENOR. QUE PASARA CUANDO ME ENFRENTE A LOS SEÑORES DEL AVERNO.

Fin del Episodio

Si eres asiduo lector de Comiqueando ya te habrás enterado de nuestra presencia.
Enterate ahora como encontrarnos

ASPID
El Veneno del Comic

60 páginas del más puro material comiquero
de autores cordobeses y nacionales
Tapas a todo color
Contraportadas mini-poster con alucinantes ilustraciones
Super notas e informes sobre Comics, Cine y Música

A SOLO
$ 4,50.-
INCLUYE GASTOS DE ENVIO

ADEMAS
ANTIDOTO
EL SUPLEMENTO DE LOS NOVELES

Envía tu giro postal junto con tus datos COMPLETOS (por favor no olvides este detalle) a:
SERGIO MAS
Antártida 4074 - Bº Matienzo
(5010) CORDOBA - ARGENTINA

ASPID es una publicación impresa por Talleres Gráficos Versatile, de Walter Vaira - Tel. (051) 740021